Tot.157

独家专访：清华秘密打造中国顶尖游戏人才基地

游戏机实用技术

TV GAME







本期赠品

伊莉丝的工作室新作海报+Gamehalo VCD

暑期最强 游戏阵容

攻略透解

女神异闻录 PERSONA3

游戏系统详解+最速流程攻略

异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说

小说式剧情，画上系列休止符！

捉猴啦！百万猴军

难点关卡指南+合成系统解说

伊莉丝的工作室 伟大的幻想

雾之彼端的冒险全面展开

特快专递 洛克人ZX/铁拳暗之复苏 乐克乐克/超龙珠Z

研究中心 女神侧身像2 希尔梅丽娅

游戏光环 Gamehalo

17款新作影像 神之手、VR战士5、灵弹魔女 风神计划、丧尸围城……

彩虹六号 维加斯 幕后花絮

变形金刚电影版、蜘蛛侠3 最新预告片

强作冲击 战国BASARA 2

X360 刷机热点再报道

小说回廊 女神侧身像2 希尔梅丽娅

2006.8B 定价：RMB 9.8

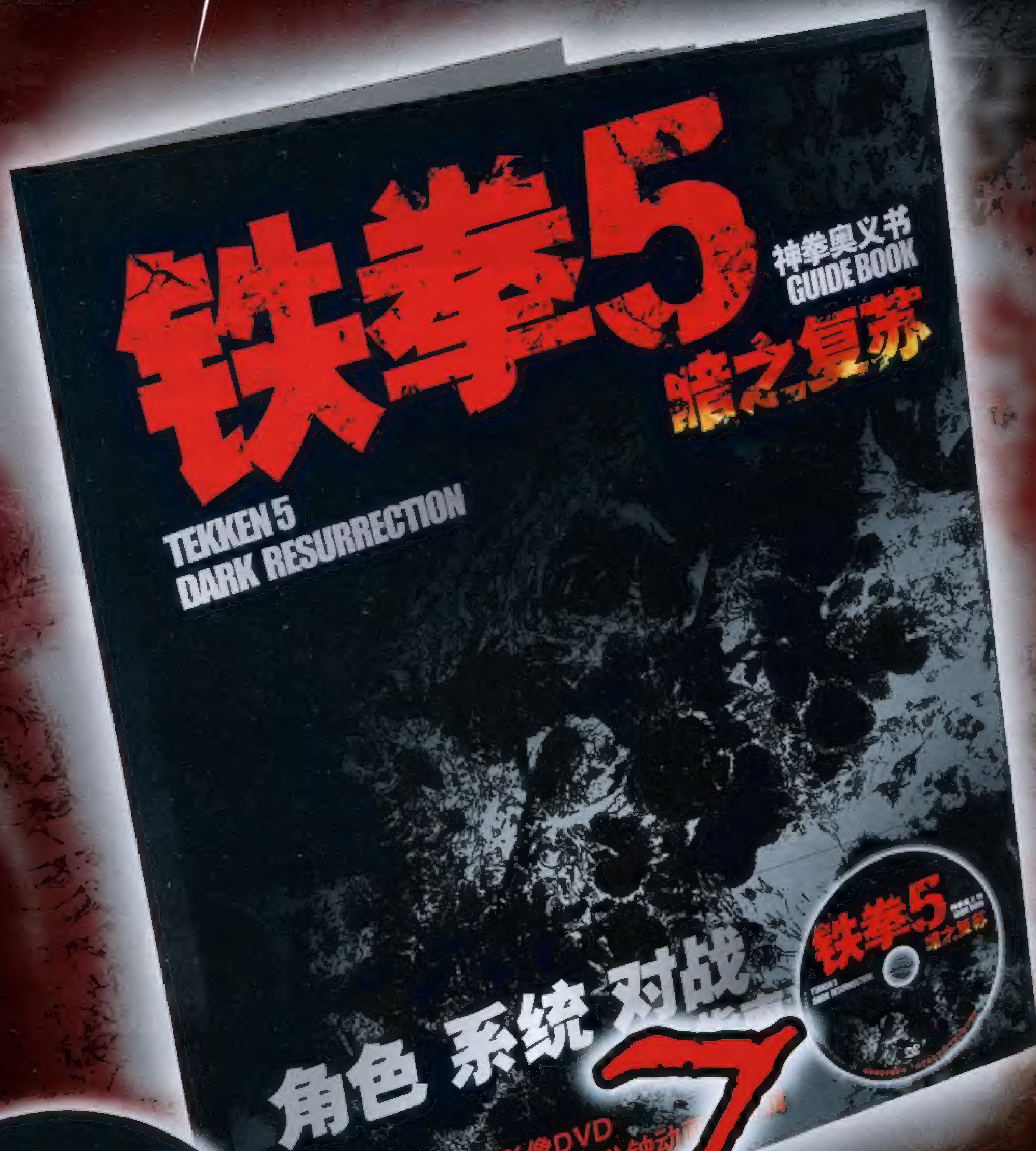
ISSN 1008-0600

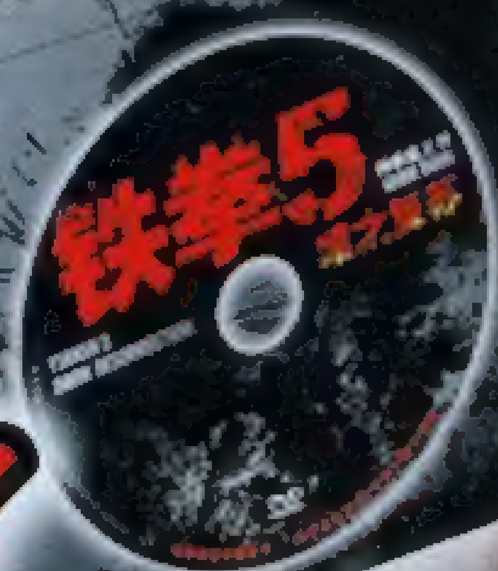


铁拳5 暗之复苏 神拳奥义书

TEKKEN 5 DARK RESURRECTION GUIDE BOOK









7月30日 全国上市

角色 系统 完全指南 / 韩日高手 实战心得

DVD 铁拳剧场珍藏影像DVD
收录全系列100分钟动画大特辑

128页精装特辑＋珍藏DVD

· 全部35名角色资料+全换装道具图鉴 · 游戏系统细致透析+PSP版模式讲解
· 新角色全技介绍+传统角色新招分析 · 暗之复苏版本全角色实战晋级攻略

定价24元 | 即日起接受邮购 免邮费 |

邮购地址：兰州市邮政局雁滩分局37号信箱 动漫游(ACG)读者服务部(收)
邮编：730010 咨询热线：0931-8663118

TEKKEN 5 DARK RESURRECTION GUIDE BOOK

游戏机 TV GAME 实用技术

总第157期 TV GAME半月刊
2006年8月B

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

8B
COVER STAFF
封面用图：《乐克乐克》
设计总监／封面设计：Jason



CONTENTS
Part 1



游戏情报站

前线狙击

强作冲击

攻略透解










特快专递

游戏立方

小说回廊

研究中心

游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

简写	类型	简写	类型
ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

缩写	名称	缩写	名称
ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
IDS	iQue DS 神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

战国BASARA 2 ① Capcom ② ACT ③
PS2 ④ 战国BASARA 2 ⑤ 预定2006年7月27日 ⑥ ⑦ 日版
1人 ⑧ 记忆要求未定 ⑨ 6980日元 ⑩
无对应周边 ⑪ ⑫ 推荐玩家年龄 12岁以上

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.售价 11.对应的额外周边/备注信息 12.推荐玩家年龄

FREE STYLE 街头篮球 STREET BASKETBALL

WWW.FSJOY.COM

从街头小子 到全国冠军



FreeStyle Association

街头篮球全国联赛

WWW.FSJOY.COM

历时2个月的线上选拔
耗资1500万RMB
6个游戏大区
海选1800支最高排名俱乐部
27个省、市、自治区，全国 11个协会
2020支队伍
4场万人狂欢节
无数场地面半决赛、大、中、小型街头路演！
只为争夺至高无上的“全国联赛总冠军”头衔
6月15日——8月7日
“街头篮球”决赛阶段比赛
敬请期待！















天联世纪 | T2CN

游戏机实用技术 TV GAME

CONTENTS
Part 2

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

总 顾 问：李子奇
社长/总编：司 马
常务副社长：马 力
编辑部主任：王 义
执行主编：郑 翔

责任编辑：王 翔 杨 晶
一编室主任：高晓三
二编室主任：徐瑞金
印务总监：何明友
广告总监：刘 力

编委：陈 华 马 岚 黄毅华 苗浩湖 李 辉 王维一 刘志高 杨方强 罗鹏彬

主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市雁家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.com.cn
广告邮箱：ad@ucg.com.cn

发行总代理：北京全孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
组　　版：深圳市新年视觉电脑设计有限公司
印　　刷：北京华联印刷有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2006年8月16日
定　　价：人民币9.80元

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

收 藏 者：

收藏日期：

每期固定栏目

游戏光环 Gamehalo 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有游戏光环标志的游戏，即可在本期VCD中找到相应的游戏影像！





独家专访

清华秘密打造顶尖游戏人才基地

文/访 Rex 编 星夜

焦点 OUR FOCUS

2002年9月，中国第一所游戏学校在上海成立。

2003年11月，电子竞技被定为中国第99项体育运动。

2004年1月，首届ChinaJoy在北京展览馆举办并获得圆满成功。

2005年6月，中国互联网用户总人数正式突破一亿，其中网络游戏玩家为2340万。

2006年7月，中国最高学府清华大学正式决定开设游戏设计专业……

作为一个重要的经济增长点，游戏在中国的受关注程度越来越高，不过关于上边最后一条，相信绝大多数读者都会在惊讶的同时感到相当好奇。其实就连我们也是在截稿前刚刚得到这条尚未对外公布的重量级新闻。清华大学即将开设游戏设计二学位的传言，在本学期期中的时候就曾经于水木社区BBS上出现过。当时大家都还以为这只是一个愚人节玩笑，可没想到期末的时候在清华校园网上就出现了二学位的相关消息。这让我们感到有些不可思议。因为在社会主流媒体的眼中，游戏一般都是和一些负面的评价联系在一起的。而如今在中国最高等的学府却要开设一门关于游戏设计的专业，这可说是一件破天荒的事情。那么就让我们跟随UCG特派调查员Rex进入令无数学子魂牵梦萦的清华园，与这次历史性事件的两位见证人进行面对面的接触吧！



开设构想：培养游戏业复合型人才

2006年7月17日，晴。我掏出手机看了一眼：中午11时30分。此刻，投入使用不到一年的清华大学美术学院新系馆就屹立在我的面前，钢筋水泥的矜持传统间透出钢和玻璃的洒脱自如。我信步踏入了美院B段的大门，并搭乘电梯来到了信息艺术设计系所在的4层。经过宛如迷宫探险般的一番寻找，终于来到了信息艺术设计系的办公室，而今天的主角——信息艺术系主任鲁晓波老师和副主任付志勇老师正在办公室中忙碌地处理着工作。在我说明来意后，两位老师很高兴的接受了我们UCG的采访。

Rex(以下简称记)：首先非常感谢鲁老师和付老师在百忙之中抽出时间来接受我们的采访。借着今天这个机会，就请两位老师给我们讲解一下开设这门专业的构思吧。

付志勇老师(以下简称付)：好的。清华大学美术学院这个专业方向的名称是“艺术设计(数字娱乐设计方向)”，现在定位于一个校内的第二学士学位，授课时间是两年，还有一年的毕业设计。这门专业开设的一个出发点就是专注于学科交叉，培养复合型人才。在清华开设这门专业，其实就是想利用清华的综合性优势，在艺术和科学之间找到一个交叉性的学科领域。学校方面也十分支持，汪劲松副校长对这件事就十分关心，曾多次听取了我们的汇报。这门专业开设的主要目的就是给非艺术类的学生一个机会，让他们对艺术创作有所了解，并从中找到契合自己专业的结合点。

鲁晓波老师(以下简称鲁)：如今整个文化产业，包括动漫、游戏，在政府方面是非常受到重视的。清华大学向来都要面向国家的重大需求，而文化产业正是国家的一个重大需求。

记：为什么一开始就定位于二学位呢？您认为今后是否有可能开设一学位呢？

付：一学位的开设还是有可能的。之所以开设二学位，从我们美院的角度来说，是希望生源方面能达到多样化。如果只是面对美院学生开设的话，由于美院学生都是艺术类的学生，在做游戏设计的时候会遇到许多技术方面的问题。同样的，理工科学生相对缺乏创意和艺术表现力，在做游戏的时候也会有很多困难。我们已经有了动画、信息设计等专业，所以我们这次希望在人才培养上能找到一个新的点，能让非艺术类背景的同学来学习数字娱乐设计的相关课程，这样在将来的设计和创作上就会出现许多新的可能性。

记：确实如此。那您能稍微介绍一下这门专业的课程设置吗？都包含了哪些方面？

付：基础课程主要分为游戏策划和游戏美术两块。游戏美术是美院的强项，拥有很好的师资。游戏策划从文科院系的角度来讲也是我们的一个专长，同时我们也联合了其他的文科院系如新闻传播学院来进行相关教学。

记：跟计算机系有合作吗？

付：其实我们跟计算机系一直在合作。如前两年的新媒体艺术创作就是和计算机系合作的。这样的合作已经有两三年了。

项目驱动式的课程设置

记：这门专业的开设有没有参照过国外和国内一些大学的游戏教育体系呢？拥有完备的游戏设计教育体系的日本就不用说了，据我所知美国南加州大学就因其游戏设计专业而闻名全美，而加州大学更于近日宣布即将开设电视游戏设计的本科专业。而在国内，像传媒大学就开设有网络游戏专业，还有清华的继续教育学院也和史克威尔艾尼克斯公司签下了CG动画人才的培养协议。这次清华的游戏设计专业和上述的这些都有何异同呢？

付：应该说我们是比较综合性的。你所说的南加州大学的教学体系我们都了解过，还有国内的几所有游戏教学的学校，我们也听取过他们的一些意见和建议，关于课程体系的设置也做过一些深入地探讨。另外我们的课程体系有几个特点。最突出的一点就是我们的课程是项目驱动的。我们希望大家能在实际的游戏制作过程中来学习游戏的设计。另外，作为游戏设计，课程本身也要有一定的娱乐性。我们不希望重复过去旧有的纯灌输式的教学模式。

记：您所说的“项目驱动”，是否意味着学生会参与到实际的游戏开发项目中去？或是学生作品有可能被游戏公司相中而成为实际的开发项目？

付：是的，就是这样。

记：那真的是相当有意思啊！接下来我们想具体地了解一下关于课程设置的一些细节，比如有多少门课、几个班、招收人数、师资力量……等等。您能给我们详细介绍一下吗？

付：课程方面大概有十四门课程，包括了游戏策划、游戏美术、游戏结构设计、游戏评测、游戏作品分析、游戏产业和游戏设计史……专业设计课主要都是项目驱动式为主的课程。

鲁：在整个新的信息内容文化产业中，游戏是很重要的

一部分。但在游戏产业的自主创新这一方面，我们国家还相对比较弱，人才也是极为稀缺的。这个问题从政府到学术界到产业界都非常关心。作为学校，其职责是培养相对应的急需的人才。而所谓的人才，我认为应该是那些具有策划和创意能力、拥有将来能成为领军人物潜力的人员。按照一般正常程序走的话，这样的人才的成长过程是比较漫长的，且不符合中国游戏产业的发展需要。所以我们想加速这一过程。另外据我们了解，如今的游戏开发人员大都是技术背景出身，要做策划设计方面的工作还需要一个转变的过程，也就是说知识结构在实践中要有所调整。我们希望这个过程在学校里就能有部分解决。一个游戏虽然是以技术作为支撑，但最终成品是以一个艺术的方式、一个体验的方式呈现给玩家和大众。可想而知，在策划当中，缺乏终极目标，只是把技术平台策划好，这肯定是不够的。所以我们的教学主要就是朝着这个方向努力。目标既然确定了，相应的课程组织也会有所体现。其他的学科也许会有很多的计算机知识，但在我们这个二学位里面，就不会非常多的涉及到技术原理的课程——当然会有一定的比例。我们更多关注的是游戏发展的大的趋势、游戏理论、游戏与艺术的关系，怎样带着艺术的观念来把握和理解游戏，尤其理解游戏产生和研发的过程。另一方面，我们的教学方式希望是以项目来带动。过去理工科的教学都是以知识点来教授，可能没有时间用一个真正的项目把这些知识点串起来。我认为游戏创意、策划和研发人员首先要有全局把握的能力。所以在我们的教学中希望能通过几个循环的游戏创作，把各知识点带入。

记：所谓的"循环的游戏创作"是指？

鲁：比如说我们先搞一个初级游戏的设计——当然这是一个完整的游戏的设计，这就是一个循环。我认为一个课程下来，学生应该全面了解游戏的研发过程，包括最后的评测体验，而并不只是学一些知识点。因为游戏技术的发展很快，但只要学会运用知识面对市场、面对需求去研发游戏，只要拥有了这种意识，则无论技术、平台、内容等如何变化，都能从容应对。简而言之，我们要"授之以渔"，真正将人才推向其应去的岗位。如今的企业界经常抱怨说，国家培养出来的学生不能实干，在企业还要培养若干年——实际上任何国家都是这样——其实这也就是这门专业为何由美术学院来牵头的原因了。因为我们美院的教学是直接面向最终产品的。像艺术设计、汽车设计、服装设计……并不是单纯地教学生一些技术，而是如何用这些技术来实现最终的成果。在这个过程中，技术始终是定位于为设计服务的。实践教学始终是我们教学过程中的一大特点，而游戏开发也是如此。此外，我们也会借用和一些企业已有的合作关系。比如我们跟微软、摩托罗拉、索尼等公司都有一些合作的课题。在教学方式上，我们想采取一种"快乐式"、"体验式"的教学方式。由于这次招收的人数不多，只有20人，所以可以像传统的艺术设计学科那样，老师和学生面对面，如同一个小的研发队伍那样，去做一个游戏的研发。

记：那这20人是否会分成几个小团队呢？

鲁：这是肯定的。其实美院向来都是这么上课的。从调研分析到策划脚本到引擎设计……方方面面，一个人的能力肯定是不足的，必须以团队的形式来进行。并且由于各位同学的专业背景不同，所以我们就可以结合不同专业的同学组成团队。举个例子吧，比如传播学院的同学就可能在大的策划和创意上有优势，而计算机系的同学就可能在引擎、编程方面有其特点，再如人文学院的同学会在脚本方面发挥能力……总之以团队形式来教学是肯定的，而这也是所有设计类学科的特点。另外，我们想建立所谓的"冠名课程"，也就是将教学跟企业的实际课题结合起来。之前举的企业的例子虽然都是一些国外的大企业，但如果我们这边的冠名课程能确定下来，相信国内的许多相关游戏企业都会有兴趣。我们可以联手来研发一些游戏，比如说面向3G手机的游戏。

记：3G？似乎我国大多数手机还无法达到这个标准吧？

鲁：我们要做的是研发，而所谓的研发就是要超前。据我所知，许多企业，尤其是国外企业，已经投入大量的人力和资金在研发面向3G手机的游戏了。我们该如何面对这种形势呢？中国的制造业走过了一条漫长的路，虽然现在规模也许在世界上是数一数二的，但效益却是比较低的，拥有独立知识产权的东西还比较少，自己的国际品牌也相对较少。我们希望在游戏这个领域不要重复制造业的老路，要做到所谓的"跨越式发展"，也就是不能按部就班。要在教学中教给学生这种意识，而且这不是空洞的喊口号，是通过实际课题来完成的。前面就说过我们会和企业紧密合作，利用游戏产业自身的经验来完善我们的教学，让我们的教学更有针对性，并使我们的课题更切合市场需要。我们可能更多的从美学和游戏本身去关注游戏的完善性，而企业则可以从市场这个角度去支撑，而他们也有很多优秀的从业人员可以来承担我们的课程。此外，传统领域的国际合作也将在游戏设计这一块展开。像现在你看到的这些外国学生（指了指我身后的几位外国人），都在和我们的学生进行合作。渠道已经建立起来了，只要学生一到，就可以马上安排了。我希望我们这次不是摸着石头过河，而是站在一定的高度来组织教学。我们的教学方法是在研究了国外很多教学方案的基础上，根据中国的国情、我们学生的特点和二学位的特点建立起来的。二学位的教学基本都放在周末，所以如何有效地组织课程，是我们必须关注的问题。当然，话说回来，这是我们第一次开二学位，很多经验我们还要通过前期的实验来不断地积累和完善。

顶尖游戏公司强力支援

记：是否会请国内的从业人员甚至国外的知名游戏制作人来担任客座讲师呢？

鲁：这是肯定的。国外的游戏设计大师我们要请，国内的其他院校一些知名的教授、优秀的企业研发人员我们也要请。

记：那您能透露一下如今的联系情况吗？

鲁：（笑）这点让付老师来说明吧。

付：我们正在跟EA、育碧、索尼、NCSOFT……等这些大公司建立联系。其实EA就曾经来清华作过一些讲座和活动，如今我们也正在继续这方面的联系工作。另一方面，由于初期的课程都是一些游戏美术基础和策划类的课程，国内这边我们也有很好的师资，像联系比较紧密的有清华同方数码娱乐事业部，还有一些拥有在迪士尼做过游戏美术背景的设计师。我们课程的一大特点就是一门课程并非只有一位老师。如游戏作品分析课，每次会分别请较为有名的游戏作品的设计主管来进行讲解。当然我们也有国外的从业人员过来承担课程，这些都是已经安排好的。此外，我们还跟在北航做一个游戏硕士班的台湾团队"亚太精英"有合作关系。

记：那两位老师是否有考虑请日本的游戏从业人员来当老师呢？

付：在项目驱动的课程上，若是跟索尼合作的话，就肯定会有来自日本的老师。所以说我们课程的设置还是比较严格的。国内很多院校都是只跟一家公司合作，但作为清华，还是要博采众家之长。其实我们在许多领域做的东西还是有一定国际领先地位的，应该做一些前瞻性的研发。在不远的未来，互动娱乐的形式会有许多改变，如对着屏幕挥动手柄和触摸屏式的操作方式（Wii和NDS！）。现在作的研发也许过不了多久就会在许多娱乐场所出现。所以我们的面还是很宽的。这门专业之所以叫"娱乐"而不叫"游戏"，也是出于这个考虑。清华有很好的工科和科技背景，这样的话我们就可以不单纯去设计一个计算机游戏或在线游戏，而是去做更新形式的东西。这也是我们的一个考虑。

两位老师的简介



鲁晓波（左） 出生年份：1959

职务/职称：清华大学美术学院党委副书记、教授、博士生导师、信息艺术系主任（兼）
1982年毕业于中央工艺美术学院工业美术系
1987年～1990年赴德国斯图加特造型艺术学院、卡塞尔大学研修艺术设计教育
1982年3月至今，任教于中央工艺美术学院/清华大学美术学院工业设计系，历任副系主任、系主任、副院长
2001—2003年任清华大学研究生院副院长
2000年1～3月 美国微软研究院访问研究员
承担主要课程及研究领域：产品设计、信息设计、设计程序与方法、计算机辅助设计。

付志勇（右） 出生年份：1971

职务/职称：副教授/副系主任/系书记
1989年9月至1993年7月就读于武汉工业大学工业设计系，获工学学士学位。
1993年9月至1996年1月就读于原中央工艺美术学院工业设计系，方向为传统与现代设计方法研究，获文学硕士学位。
2001年9月至2005年1月在职就读于清华大学美术学院，方向为艺术设计教育，获文学博士学位。
承担主要课程：计算机艺术设计、多媒体技术应用、信息设计基础、交互设计、体验设计、三维动态设计表达。

课程方向及就业

记：刚才两位老师都提到了"项目主导"这个词，那么我想请问一下，这些项目会是电视游戏还是电脑游戏呢？

付：目前可能主要还是电脑游戏。实际上我们也看到了一些交叉的应用，如数字电视上面的游戏。至于项目会是哪个平台的，应该说这两者都会有。

鲁：我们不是一个公司，不用确定要在哪个领域下功夫。为什么不叫"游戏设计"而叫"数字娱乐"，是因为到了最后也许这两者(电视游戏和电脑游戏)都不是。数字娱乐是一个很宽泛的概念，比如说将来也许会出现用GPS来玩的混合现实游戏。而且我们的学生到了高年级很可能会有自己的想法，会去自己设计一个游戏，或者是电视游戏，或者是电脑游戏，又或者是手机游戏，等等。这只是项目的不同。但研发的规律和设计的程序，这才是我们要抓的核心。

付：我们在注重实践课的同时，还注重学术性。我们希望能做一些面向未来的设计。其实有些公司也在做这样的设计，只是市场上看不到。市场上推销的都是一些现有的东西，但我们跟一些开发团队聊的时候，发现他们做的都是一些很新鲜的概念，都不是现在市场上还在卖的东西。所以我们希望我们的学生们能做一些面向数年后市场的东西。我们不是要给学生一种职业化的培训，而是要让他们了解这个行业，同时激发他们的创意，然后在形式上不拘泥于现有的游戏形式。

记：那至少在作为教学案例的游戏选材方面，会是以哪方面为主呢？

付：主要会以电脑游戏和网络游戏为主。同时也包括一些新的互动娱乐形式，比如说虚拟现实的娱乐形式，类似MIT的Media Lab开发的许多互动艺术。像我们每年举办的国际新媒体艺术展里面，就有很多这样的作品。



▲清华游戏设计专业将会展开广泛的国际交流合作，除了师资上的交流外，也会安排学生与外国学生进行合作。

记：如果顺利修完该学位后，有何就业优势和目标呢？

付：优势包括几方面，首先是对这个行业有了一定的了解，今后从业的时候能较快的进入状态；还有就是和许多大游戏公司有合作关系，很可能毕业之后就直接去相关公司工作。

记：是国外的公司还是国内的公司呢？

付：两者都有。国内公司是基础，因为面向中国市场，了解市场情况，而了解中国文化的中国学生，也很有可能开发出适合中国市场的游戏。同时国外公司也是我们要关注的，因为我们办学强调的是一种高水平面向未来的形式，所以跟国外的合作肯定会比较多。

记：这门专业的开设在清华校内有何反响呢？

付：从学校的角度来讲是非常支持的。课程的设置经过了清华大学学术委员会、校务委员会的论证。同学们对这门专业也是相当期待的。我们跟其他院系的老师也进行了座谈，包括计算机系、软件学院、新闻传播学院、人文学院等，许多领导都参加了整个二学位开设和课程设置的论证，他们都对此表示了关注和支持。

鲁：这件事一直是在学校领导和相关部门的直接关心和支持指导下实施的。我们通过各个院系的相关专家、老师和相关企业参与的研讨会进行过探讨，同时在网上做过一些评测和调查，了解同学们的兴趣。

两位老师的游戏经历和感想

记：最后的几个话题比较轻松。首先能请两位老师讲述一下自己的游戏经历吗？

鲁：我先说吧。我们小时候没有电子游戏——我是七七届的。

记：那您平常生活中玩游戏吗？

鲁：目前我睡觉时间都不够，根本谈不上玩游戏。(苦笑)但是我会关注游戏，比如我儿子玩游戏，我会看游戏的评论，关注游戏这个领域。在大学毕业成为老师之后，电脑游戏开始在中国出现，当时我最感兴趣的游戏就是《神秘岛》，当时玩得很痴迷。对了，还有《模拟城市》。现在确实是没有精力玩游戏。但如果这门专业开始之后，我们就必须回过头来去亲自去进行游戏操作，这样才能体会到游戏的魅力所在。

(鲁老师所言非虚。整个采访过程中鲁老师的电话铃声就没怎么停过。也因为处理工作的原因，无法一直坐着接受采访)

付：我们也准备在信息艺术设计系的教室里设立一个游戏体验的空间，装备最新的游戏主机和软件(鲁老师插话：索尼应该能提供……)。另外我们教师团队里面还有一些年轻的老师，其中不少老师都是天天玩游戏的玩家。当然我们也会关注各种各样的游戏，其实我们的其他一些课程，比如结合游戏体验来进行软件界面设计的时候，都让每个学生介绍一款游戏。实际上游戏已经深入到我们整个艺术设计当中了。

记：这次游戏设计专业由美院牵头，而不是由计算机系牵头，这是否表明了政府和学校对于游戏作为一种文化、一种艺术的承认呢？

付：其实从游戏的历史来讲，最早的游戏制作者就是搞软件开发的程序员。但随着游戏的发展，游戏作为一种文化产品的重要性逐渐体现出来了。中央刚刚出台了《关于推动我国动漫产业发展的若干意见》的28条具体措施来支持动漫产业，其中把电子游戏也列为动漫的衍生产品。我们也希望能在游戏制作中注入更多的文化因素。

记：如今国内的游戏环境比较混乱，您觉得应该从哪几个方面来改进呢？

付：我跟一些游戏开发人员聊过，他们也认识到这个问题，每个人都提出了不同的解决方案。重点应该是在于政府制度上的规范。其实政府一直致力于支持文化产业的发展，但可能在支持的角度上没有找到适合的点。包括动漫产业，我们也跟很多专家交流过，在研究当中也发现了政府在管理上没有提供一个制播分离的市场环境，由此造成了政府努力推动却不见成效的结果。在游戏这方面，相信通过游戏业者自身的努力和国家政策的调整，状况应该会逐渐改善。对于我们从事教育工作的人来讲，最重要的还是通过教学的努力设计出一些新的有创意的产品。如果大家的选择多了，就可以尽量的减少不良游戏的影响。我认为这些是我们应该去做的。

记：我们杂志的读者有很大一部分是中学生，他们在处理游戏和生活学习的问题的时候也许会遇到这样那样的问题。在本次采访的最后，请问您有什么想对这些读者说的吗？

付：从他们的角度来看游戏，天地还是比较窄的。其实游戏只是生活的一部分，生活除了电子游戏之外，还有其他的游戏形式，比如说运动，也可以获得快乐。应该让自己有更多的选择，而不是拘泥于电子游戏中。只要将自己的游戏空间拓展，他们就会发现很多乐趣。乐趣并不是只能通过电子游戏来获取的。还有一点：我们这个二学位是只面对清华学生的，所以如果他想选的话，首先就得努力考上清华，才能有机会来读这个二学位。(笑)

记：是啊，各位有志于为中国游戏事业奋斗的同学们可得努力了。那么今天的采访到这里也就告一段落了。再次感谢鲁老师和付老师能接受我们杂志的采访，同时也希望今后我们能有机会进行更多地合作！

走出美院的大门，我的心中早已被激动和喜悦所填满。时光飞逝，一晃六年。当年瞄准青少年的毒品如今已成为了学术圣殿里的正式专业。不过话说回来，在欣喜的同时大家仍需清醒地看到，我们所谓的游戏业还十分的弱小和不健全，若极端一点甚至可以说这个国家还没有游戏业。面前是一条通往光明的荆棘之路，而我们所要做的就是坚持自己的信仰，在政府和社会的支持下，将这条理想之路勇敢地走下去。

关于二学位

传统意义上的第二学士学位是指大学本科毕业生在取得本专业相应学科学士学位后，通过报名参加统一考试并被录取，在一定学习年限内考试合格，通过毕业答辩合格者取得的第二相应学科学士学位。

清华大学除了开设面向社会招生的第二学士学位教育之外，还有面向校内在读本科生的第二学士学位教育。2006年，清华大学恢复了停办数年的面向校内在读本科生的第二学士学位教育。这次的第二学士学位共设有三个学科，其中就有本文提到的游戏设计。

游戏情报站 GAME NEWS STATION

新闻 NEWS
综述 SUMMARIZATION
评论 CRITICISM

栏目主持 星夜

东京游戏展2006规模为历届最大！

特报 TGS十周年庆，CESA官网公布TGS2006概况

7月5日，日本电脑娱乐供应商协会(CESA)与日经BP社公布了东京游戏展2006的概况，本届展会的官方网站也于同日上线。今年是TGS的十周年，因此CESA对此非常重视，力图打造历届规模最大的一次展会。

TGS2006由CESA主办，日经BP社协办，取得了日本经济产业省的支持，将于9月22日(星期五)～24日(星期日)期间在日本千叶幕张国际会展中心举办。开展第一日为面向业内人士的业者日，其后两天为面向普通观众的一般展出日。中学生以上观众需购票入场，预订票价为1000日元，当场购买为1200日元。

CESA此前曾表示，本届TGS的目标是到场观众16万人以上，参展商140家，展位1500个。而截至7月5日，已经有134家参展单位登记出展，将动用1702个展位，超过了去年的131家厂商和1433个展位。由于展位需求量增加，CESA在去年的1～7号厅基础上又租用了第8号厅。因此本届TGS展在规模上可说是历届之最。本届TGS的主题是"新兴奋、新感动、新时代"，其主题海报以"TOKYO GAME SHOW 2006"为基础，将其中的字母"O"替换为游戏手柄按键，寓意为大家都想去按的按钮，表示对游戏业未来的期待。本届东京游戏展的主要看点是PS3和X360为年末商战准备的众多大作，而从未参加TGS的任天堂今年虽然同样不会参展，不过第三方预计将会提供Wii的游戏试玩。



みつけた あそびの 進化形

TOKYO GAME SHOW 2006

新興奮。新感動。新時代。
TOKYO GAMESHOW 2006

《光环3》单人游戏内测中，最新情报透露！

软件 新AI、新武器、新模式，《光环3》内测情报透露



今年5月份，Bungie Studios已经开始进行《光环3》的多人游戏部分的内测。7月初，该作的单人游戏部分也开始进行内测，Bungie的工作人员Frankie O'Conner在官方网站透露了本作的部分最新情报。

首先是《光环》的漫画版。该书在漫画出版商中十分抢手，目前Marvel已经印刷了样本供Bungie审阅。该书于7月20～23的圣地亚哥漫画节中展出，预计7月底便可上市。

至于《光环3》，最值得注意的是Frankie宣称的一个"超强"的新模式。Frankie并没有透露该模式的内容，不过他说："我从未在任何测试中听到这么多恐惧的尖叫和欢乐的笑声。"《光环3》将会非常注重敌人的AI。在测试中有一个场景是峡谷附近的遭遇战，敌军用钳形前进、侧翼攻击等战术将士官长一行人逼到了狭窄的峡谷中，甚至还会与另一组人马进行战术搭配。Frankie表示他们的目标是让AI和真人一样聪明；《光环3》还将对各种经典武器进行重新设计。由于主机性能的提升，很多经典武器的细节将会非常丰富，不仅武器的刻画更加逼真，包括武器能量积蓄过程等小细节也会有更加深入地描绘。

既然《光环3》已经开始进行内测，那么这是否意味着游戏很快就会上市呢？目前看来，焦急的玩家可能还要有更漫长的等待时间。Frankie表示，这次测试仅仅是想了解新的游戏系统是否好玩。测试中的画面还没有进行润色，游戏可能还要有一段相当长的开发时间。最近美国零售商Best Buy在其网上商城开通了《光环3》的预订专页，其中给出的发售日信息是：2007年11月7日，其售价为69.99美元，比普通X360游戏高10美元。虽然微软从未公布《光环3》的发售时间，不过从目前的形势推测，《光环3》年内上市的可能性确实不高。今年年底微软力推的大作是《战争机器》，因此不大可能推出《光环3》以自相残杀。此外，由于PS3售价过高，微软似乎已经没必要急着推出《光环3》与之抗衡。在《光环3》的预告片中出现了"2007结束战斗"，按照GN等多家国外知名游戏传媒的推测，《光环3》可能会在明年春季发售。不过春季在美国并非游戏销售旺季，微软若是选择在2007年11月推出《光环3》，并搭配可能会在那时候上映的电影版，才能将其销售潜力发挥到最高。

NDS日本狂卖900万推动市场复苏

硬件 Enterbrain公布日本游戏市场2006上半年统计数据

Enterbrain近日公布了2006上半年度(2005年12月26日~2006年6月25日)日本游戏市场的一些重要数据。NDS以压倒性优势成为日本游戏市场复苏的最大亮点。

Enterbrain提供的数据显示，截至7月3日，NDS在日本的累计销量已经突破了900万台。如此迅速的销售速度已经超过了此前的任何一部游戏机。之前，任天堂的计划是在今年秋季实现在日本国内的千万台销量。而如今看来，NDS在8月底之前便可以在日本卖过1000万台。4～6月是游戏业的传统淡季，而有着庞大非传统玩家群的NDS却依然热卖，其3月份销量为56万台，4月为107万台，5月为79万台，6月为60万台。上半年旧款NDS的销量为129万台，NDSL为260万台。

在NDS的推动下，长期萎靡的日本游戏市场开始呈现出强力反弹趋势。今年上半年，日本游戏软件销售额达到了2770亿日元，比去年同期的2070亿日元增长了30%。销量最高的游戏为NDS的《更能锻炼大脑的成人DS训练》，其销量为257万套。《最终幻想XII》以229万套的销量屈居次席。在排名前10的游戏中，NDS占了7款，且全部由任天堂发行。除了一系列脑力锻炼游戏外，NDS上的传统游戏类型也在热卖，《新超级马里奥兄弟》在日本的销量已经超过200万套！

NDSL发力！美国游戏市场强势反弹

硬件 上半年美国游戏市场逆市反弹，NDSL为主因

自去年底以来，美国游戏市场的表现一直没能令人满意。与去年同期相比，今年前三个月的销售额分别降低了11%、13%和16%，4月份的销售额虽然比去年同期提高了16%，然而5月份又降低了10%。不过根据近日NPD Group发布的数据，今年上半年，美国游戏市场比去年仍呈现出上升趋势，主要原因是6月份的销售额大幅增长了25%，达到了8.445亿美元。

6月份美国游戏市场的硬件销售额为2.978亿美元，比去年同期的2.007亿美元有极大幅度地提高。X360销售额比5月份提高了26%，达到了27.7万台。最畅销的家用机仍是PS2，销量为31.19万台。家用机销量比去年同期提高了85%，达到了1.587亿美元。推动美国游戏市场强劲反弹的主要因素是NDSL的大热卖。NDSL于6月11日在美国上市，仅仅用了19天时间，NDS＋NDSL的总销量就达到了60万台，比去年同期提高426%。在NDSL的促进下，NDS游戏软件销量也提高了264%。6月份美国的掌机软件总销售额为1.355亿美元。此外，家用机和掌机的周边销售额也达到了1.024亿美元。

在NDS大热卖的促进下，今年上半年，美国游戏市场的总营业额为43亿美元(PC游戏不包括在内)，比去年同期提高了4%。X360相关软硬件销售额为8.54亿美元，家用机游戏总销售额为17.3亿美元，降幅为4%。掌机游戏销售额为5.961亿美元，涨幅为9%。由于下半年将会有大批大作以及PS3和Wii上市，今年全年，美国游戏市场预计将会实现更大幅度的增长。

EA公布次世代《半条命2：第二章》

软件 次世代《半条命2》收录PC原作两张最新资料片



去年7月，EA宣布取得了《半条命2》的家用机版版权，并于去年11月推出了该作的Xbox版。其后，Valve采用全局光照等最新技术在PC上推出了资料片《半条命2：第一章》，并且预计推出资料片三部曲。在7月13日召开的EA夏季新闻发布会上，EA宣布将于今年第四季度在PS3和X360上推出《半条命2：第二章》，该作中涵盖了《半条命2》原作以及两张资料片。

在《半条命2：第二章》的单人游戏部分将会加入一种叫做“通路”(Portals)的全新概念。玩家将会得到一种“孔穴科技掌上通路设备”，将该设备瞄准特定方位发射，就可以创造出一个跨越空间的“通路”。当玩家的前方有一道无法跨越的深坑，就可以朝着深坑对面发射，打开一个通路，然后在自己的前方发射，创造一个通路入口，从入口进入就可以直接从对面的出口出来。使用“通路”还可以实现很多有趣的玩法。例如，你可以在敌人头顶上打开一个通路，然后在某个大箱子底下也打开一个通路，这样箱子就会从敌人头顶上的通路落下，将敌人砸死。本作将会有很多针对通路技术设计的解谜要素。



《半条命2：第二章》中还将出现一个有史以来最另类的多人游戏模式。1999年Valve曾经打算在《半条命1》的资料片中设计一款名为《军团要塞2》(Team Fortress 2)的多人游戏模式，不过一直没能得见天日。如今《军团要塞2》将会在《半条命2：第二章》中出现。令人意外的是，《军团要塞2》将会采用与《半条命2》原作格格不入的卡通风格，画面上有点像皮克斯的3D动画电影。Valve表示，该模式将成为“最好看、最好玩的多兵种制多人游戏模式”。

PSP《怪物猎人 携带版2》公布！

软件 《MHP2》转战雪山基地，开发度30%



《怪物猎人 携带版》是PSP上最出色的游戏之一，在日本的销量超过65万套。近日Capcom公开了续作《怪物猎人 携带版2》，本作目前的开发度为30%，发售日未定。

《怪物猎人 携带版2》以PS2的《怪物猎人2》为基础制作，游戏将会以雪山半山腰的小村“口袋村”为基地，这个村的村长是一个老奶奶。游戏中也会有森林、沙漠、火山、沼泽等舞台。本作虽然不会有昼夜循环流逝的系统，不过也会有在特定时间才会发生的任务。在武器方面，本作也收录了《MH2》中出现的太刀、狩猎笛、弓等。本作仍然会对应联机游戏，玩家可以一起参加任务，还可以上网下载新任务。并且若是从前作的记录读档，在本作中还可以开启隐藏要素。

X360之父研制，微软掌机公开！

硬件 掌机版Xbox系列化？微软Argo计划公开


▲未得到官方确认的首款Argo设计图。

据《西雅图时报》报道，微软将会在近日正式公布传闻已久的"掌机版Xbox"。正如之前的传闻，该项目由XNA首席技术官、X360的首席研发者J Allard负责，其项目名为"Argo"，指的是希腊神话中亚尔古英雄与贾森去海外寻找金羊毛所乘坐的战船。

Project Argo并非单款掌机，而是采用了Xbox品牌的一系列掌机，每一款产品将会有不同的功能倾向。此前有报道称，微软的这款产品是"iPod Killer"，主要功能围绕音乐播放。除了硬件上的直接对抗外，微软还将开通网络影音服务MS Urge用以对抗苹果的iTunes网络音乐下载服务。不过既然是采用了Xbox品牌，相信应该会有完整的游戏功能。《西雅图时报》的文章中称："Argo将会与索尼和任天堂的游戏机竞争，将会有Wi-Fi功能，可以当媒体播放器、互联网终端和通讯设备。这是一个采用Xbox品牌的完整的数字媒体产品线，包括一个多媒体播放器，一个软件媒体播放器和网络媒体服务。"Argo将会有完整的无线上网功能，可以连接PC与X360，以多种方式从网上下载音乐。

著名数码产品网站Engadget宣称得到了Argo开发项目内部人士提供的产品设计图，该设计图是Argo系列产品中的一款，从造型上看似乎不大可能有游戏功能，而是比较接近iPod的产品。不过Argo毕竟是系列产品，因此今后很可能会陆续公开具有强大游戏功能的新款式。至于Argo的详细信息，预计会在7月27日微软的财务分析家年度报告会上公开。

魔戒大战前传《指环王：白道会》

软件 EA神秘大作Project Gray Company正式公开

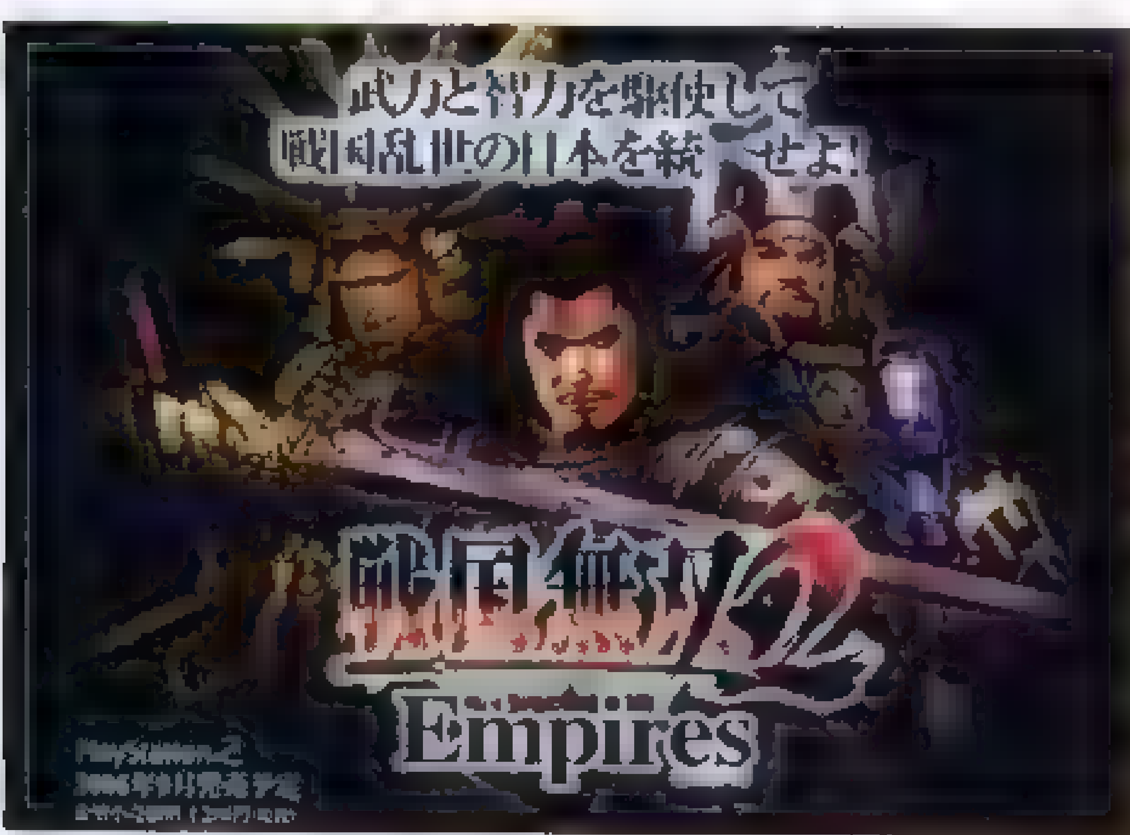
今年年初，EA曾经透露了一款代号为"Project Gray Company"的神秘新作，从其初步设定来看似乎与《指环王》有着密切关联。近日EA正式公开了该作。不出所料，该作果然是《指环王》最新作，其正式定名为《指环王：白道会》(The Lord of the Rings, The White Council)。本作的开发团队是之前系列作的原班人马，游戏系统结合了动作游戏和S·RPG的特点。

《指环王：白道会》是EA获得了小说版改编权后的第一个大项目，不再是以电影版的剧情为基础，而是根据托尔金的小说进行故事上的延伸。本作发生在电影所描述的指环战争的80年前，玩家扮演的是一位原创角色，游戏一开始可以自己设定人物特征，可以选择扮演的种族包括人类、精灵、矮人和哈比人。主角将会成为与甘道夫、萨鲁曼等人所在的"白道会"结盟的英雄。本作是一款有着极高自由度的RPG，玩家可以开创属于自己的冒险故事。本作的对应平台为PC、PS3和X360。EA方面表示，他们的目标是使游戏画面达到CG品质。



PS2《战国无双2 帝国》公布！

软件 "《战国无双》系列"首款"帝国篇"公开



7月初，Koei宣布将于今年9月在PS2上推出《战国无双2 帝国》。本作以今年2月发售的《战国无双2》为基础，加入了Koei擅长的历史模拟要素，是"《战国无双》系列"的首款"帝国篇"。本作普通版售价为4494日元，含有大量赠品的"Treasure Box"售价为7280日元。Koei还将推出《战国无双2》+《战国无双2 帝国 Treasure Box》的超豪华套装，售价为8400日元。

Koei以《三国志》、《信长野望》等战略模拟类游戏起家，而以"无双"类动作游戏走红。"帝国篇"则是Koei在动作游戏和SLG领域经验的结合。该系列的第一部作品是2004年3月18日发售的《真·三国无双3 帝国》，游戏中融入了内政、策略等SLG元素。到了今年3月23日发售的《真·三国无双4 帝国》，"帝国篇"的系统设计已经趋于成熟。《战国无双2 帝国》可说是《信长野望》与《战国无双》的结合，玩家将以战略模拟的方式经营自己的势力，并以战场动作游戏方式投入实战，目标为统一全日本。

EA休闲游戏网站Pogo进军中国

事件 天悦携手EA，Pogo中国网站内测火热进行中

广东天悦网络科技有限公司与EA近日宣布建立战略合作伙伴关系。7月11日，天悦宣布即将推出的EA旗下大型网络休闲游戏社区Pogo中国网站将于今夏进入公测，目前内测正在火热进行中。作为战略结盟后的首个重要项目，天悦和EA将携手为全中国玩家带来世界一流的游戏体验，并全力推动中国网络游戏的发展。

Pogo.com是美国最大的休闲游戏网站，是一个集新颖独特的在线休闲游戏和全面的奖励机制和互动机制于一体的大型休闲网络游戏社区。玩家在Pogo.com上的时间远远超过美国排名前100网站中的任何一家。到今年夏天公测时，Pogo中国网站将推出包括"摩登斗地主"、"泡泡球"、"疯狂农庄"、"魔法石对战"等在内的10款新颖独特的原创网络休闲游戏。同时，玩家还可以通过全面的奖励机制享受到额外积分和意想不到的时尚大礼。EA中国执行总裁韩力克先生表示，EA上海工作室不但进行了大量的本土化工作，同时也为Pogo中国网站度身定做、精心研发了相当部分的游戏和内容。相信中国玩家在Pogo中国网站会发现更多熟悉的中国元素，从而找到更多的乐趣。

玩家现可通过访问http://www.skyhi.com.cn或直接访问http://mypogo.skyhi.com.cn提交获取帐号的申请，Pogo中国网站将开放少量内测帐号。Pogo中国网站的推出仅仅是天悦携手EA开拓中国网络游戏市场的第一步。在不久的将来，天悦还将携手EA为大家带来更多高品质游戏，为广大国内玩家营造丰富多彩的网络休闲社区。

●关于广东天悦网络科技有限公司(天悦)

广东天悦网络科技有限公司是一家专门从事互联网信息服务及计算机开发及服务的公司，注册资金为1000万元。目前公司已建立了一支由资深游戏产业和互联网服务从业人员组成的专业管理团队，并致力于提供业界领先的网络游戏运营服务。公司还建立了专业的游戏资讯网站天悦网，提供游戏资讯的服务。如欲了解更多信息，敬请登录：www.skyhi.com.cn。

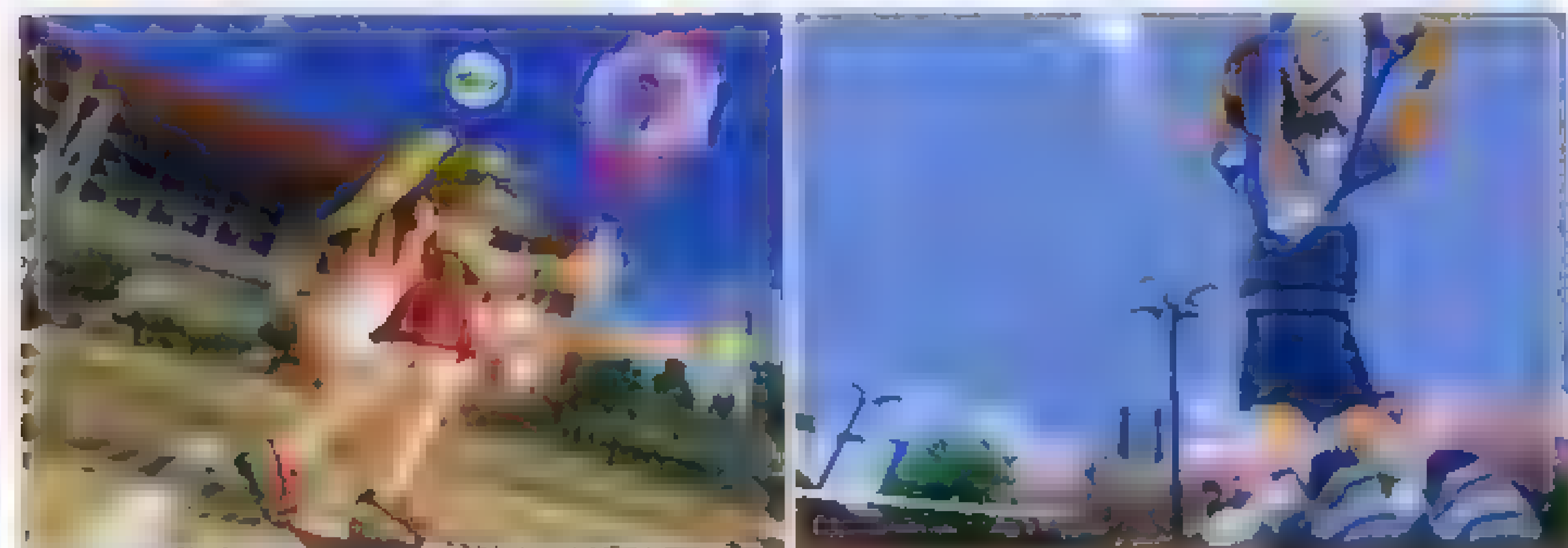
SCEJ历时五年制作《大众网球》

软件 《大众高尔夫》原班人马打造网球新作



SCEJ近日宣布将会对其最畅销的体育游戏品牌《大众高尔夫》进行横向发展，该作的开发商Clap Hanz目前已经规划了多种体育游戏分支系列，而其中的第一个分支系列是目前已经公开的PS2版《大众网球》。

《大众高尔夫》是一款采用卡通风格的高尔夫球游戏，其格调轻松明快，在保持上手简易性的同时又有相当值得研究的深度。该系列推出后在日本大受好评，已经推出的4部作品总销量超过600万套。这次公布的《大众网球》将会采用与《大众高尔夫》相同的游戏风格，非常容易操作，也有相当复杂的元素。一些尝试过该作测试版的网球运动员表示，本作的操作感觉与真正的网球非常接近。据Clap Hanz介绍，本作的开发计划其实在2001年就已经完成，不过当时由于在开发《大众高尔夫Online》而抽不出人手。这次规划的《大众网球》已经准备进行系列化，PS3的续作已经在初步策划中，并且可以四人对战。为了保证每秒60帧的流畅画面，PS2版第一作将不会有网络模式。本作预计将于9月14日在日本发售。



次世代《最终幻想XI》续作开发中！

软件 日本知名媒体透露SE正开发《最终幻想XI》续作

2005年E3展，Square Enix宣布加盟X360，令微软阵营声威大振。Square Enix在微软的E3展前发布会上公布了《最终幻想XI》的概念影像，其超高的画面品质令人赞叹。可惜的是，后来推出的X360版《最终幻想XI》并没有进行画面改良，该作发售后在媒体中的评价较低，在美国的销量只有72194套。其后《最终幻想XI》制作人田中弘道在接受《FAMI通》采访时表示，他们正在开发一款面向次世代主机的MMORPG新作，而这款游戏的画面将会达到E3上公开的X360版《最终幻想XI》概念演示片的水平。

近日，日本经济新闻社报道，Square Enix正在开发的这款MMORPG新作正是《最终幻想XI》的续作，该作将会同时在三个平台上推出，分别为PS3、X360和将于明年上市的Windows Vista操作系统。日经的报道中并没有提供游戏正式定名、发售日期等任何具体情报。7月18日，SE发表声明，表示所谓的《FFXI 2》并不存在。日经的报道可能是将《FFX》开发团队正在制作的某款同级别的MMORPG大作误认为是《FFXI-2》。有传闻称，SE正在全力制作的这款MMORPG大作可能是"《最终幻想XIII》系列"的网络版外传。



▲这张画面来自E3 2005的《最终幻想XI》概念演示片，SE的神秘MMORPG新作能达到这样的画面水平吗？

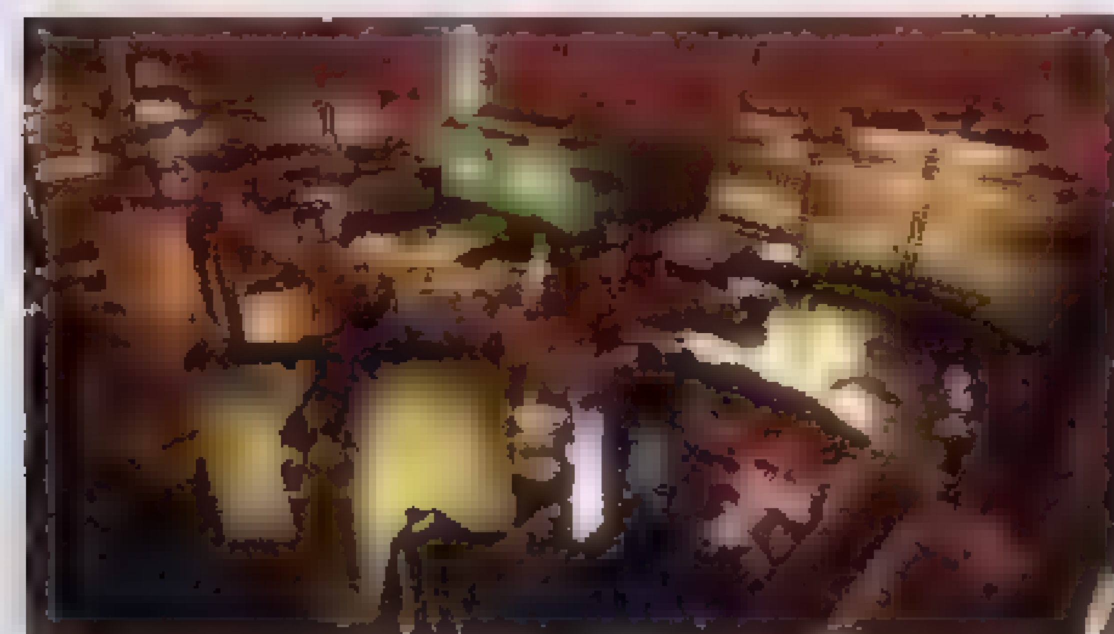
新闻短波

最新一期英国任天堂官方杂志在下期内容预告中表示将会公开一部大作系列的Wii独占续作，虽然杂志中并没有指明该作名称，不过却给出了一张里昂的侧身像，显然这款游戏便是之前已经确定正在开发中的Wii版《生化危机》。



曾轰动一时的"幻影"PC游戏机成为幻影后，最近又有一家公司宣布将会推出采用PC架构的游戏机。美国阿拉巴马州的Envizions公司宣布将于10月20日推出一款"EVO：Phase One"PC游戏机。该主机采用80GB硬盘，和2GHz Athlon 64 3200处理器，显卡未明。该主机售价为679.95美元。Envizions还计划于2007年推出升级版的EVO：Phase，2008年推出EVO：phase Three。

美国拉斯维加斯市长Oscar Goodman近日表示，《彩虹六号：维加斯》中对于恐怖分子占领维加斯赌场的描述是在误导世人，拉斯维加斯是一个安全的地方，没那么容易被恐怖分子攻击。Goodman表示，他可能会阻止该作在拉斯维加斯销售。



位于宾夕法尼亚的Agere Systems公司近日状告索尼侵犯了他们的8项专利权。Agere认为，PSP、PS2、PS3等产品侵犯了他们的"无线本地网络设备"相关技术专利权，并且索尼是在明知这些技术已经被他们注册的情况下故意侵犯其专利权，因此要求法院对其处以3倍处罚。索尼则表示，8项权利中的7项他们已经在1989年与AT&T与Lucent公司的交叉授权协议中获得，并且Agere当初在提交这些专利申请时漏掉了重要信息，因此并没有拥有这些技术的明确所有权。Aegere Systems在独立之前曾是索尼曾经的合作伙伴Lucent公司旗下的微电子部门。



任天堂宣布，深黑色(Jet Black)NDSL将于9月2日在日本发售，售价为16800日元。

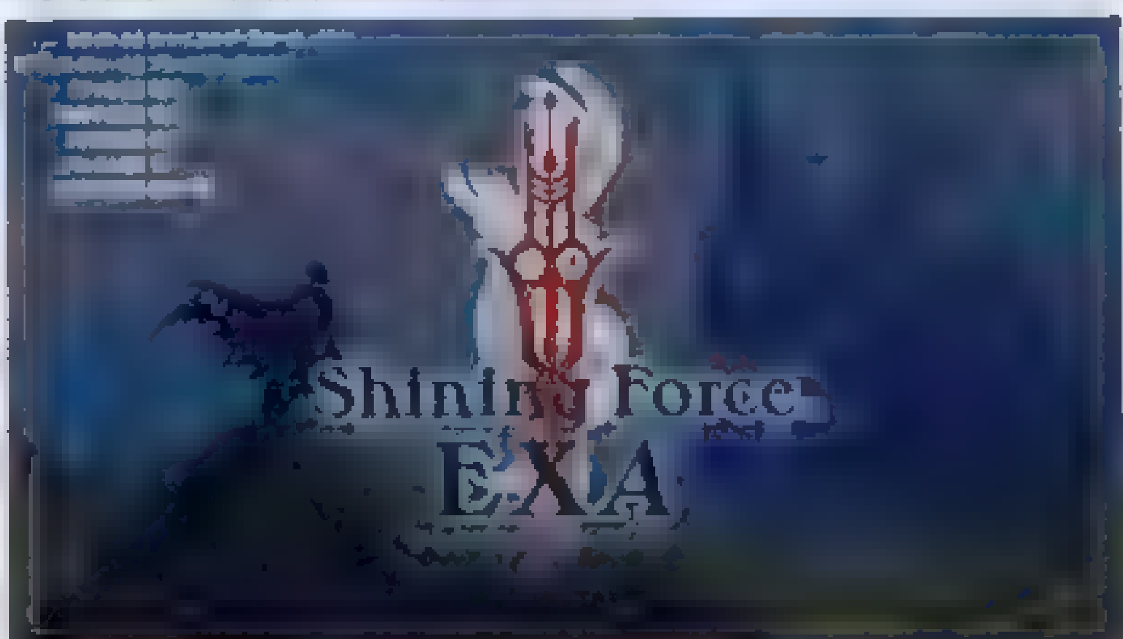
EA在其夏季新闻发布会中宣布开发6款Wii大作。除了之前已经公布的《麦登NFL07》和《极品飞车：卡本峡谷》外，还有《哈利·波特》新作、《泰格·伍兹PGA巡回赛》新作、《SSX》新作和《教父》。EA表示在未来几个月内还将陆续公开多款Wii游戏。



索尼近日宣布4GB的记忆棒"MSX-M4GS"将于8月上旬发售，售价预计为215美元。这款记忆棒将提供5年质量保证。

7月26日起，日本集英社(《少年跳跃》出版商)将于札幌、大阪、名古屋等地举办"Jump Super Game Tour 2006"，以Jump著名作品改编的游戏将会在该展会中悉数登场。Jump知名画家鸟山明担当人设的《蓝龙》和《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker》也将会在该展会中露面，《蓝龙》将有望展出实际游戏画面。

世嘉近日正式公开了"《光明力量》系列"新作《光明力量EXA》，本作将于今年冬季发售，对应平台为PS2。此前已经公布的《光明之风》将于2007年春季发售。



近日有传闻称好莱坞巨资拍摄的《变形金刚》电影版将于2007年7月4日上映，游戏版也将于同期上市。据称本作的游戏开发组与制片方正在紧密合作，游戏与电影的剧情将会有密切联系。



游戏历史上第一个虚拟偶像"吃豆人"的创造者岩谷徹近日宣布辞去在Bandai Namco Games的职务，今后将会担任东京工艺大学游戏课程的全职教师。岩谷徹于2004年在Namco与该校合作的游戏策划课程中担任客座教师，其后便喜欢上老师这份工作。

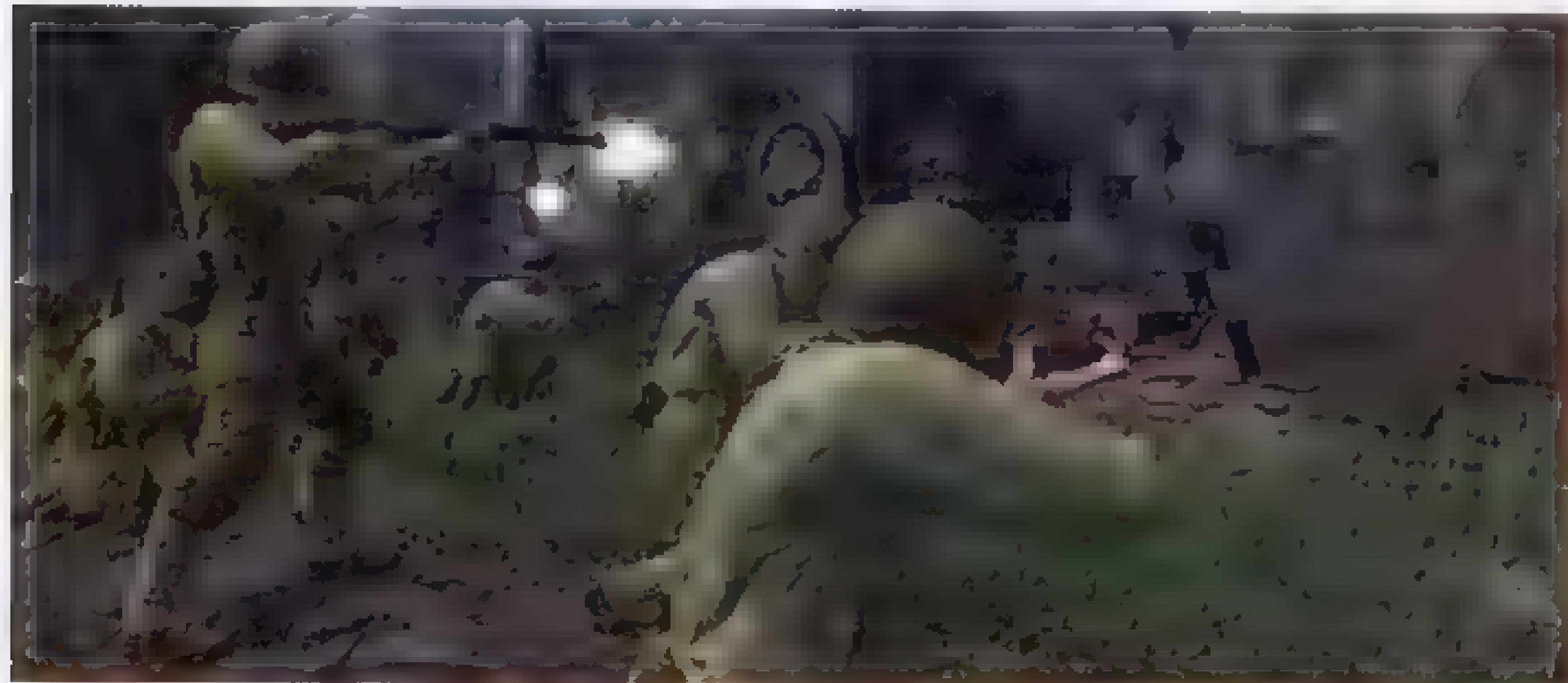
《使命召唤3》确认为PS3首发游戏！

软件 爆炸效果大强化！《使命召唤3》PS3版11月发售

Activision近日确认，《使命召唤3》的次世代版本将于今年秋季发售，并且PS3版将会成为欧美PS3的首发游戏，于11月17日发售。

《使命召唤3》的制作组不再是前作的Infinity Ward，而是《使命召唤：联合进攻》的Treyarch制作室。游戏从1944年6月6日的诺曼底登陆战开始，到1944年8月25日解放巴黎结束，历时88天。游戏中的可选势力有美国、英国、波兰和加拿大，共有14大战役任务。从目前公开的画面来看，本作应该是采用《使命召唤2》的游戏引擎，不过在爆炸效果以及各种细节上有明显强化，同屏发生的事件更多，战场感觉更加逼真。衣物和动作的物理效果也会有所强化，例如草叶会随风摇摆，草地上可踩出脚印。

《使命召唤3》引入了原创的"战斗动作"系统，在特定的战斗情况下，画面会出现按键提示，玩家需要抓住时机根据提示按键才能从特定环境中逃脱。游戏中的载具将会更丰富，加入了多种坦克和三轮摩托。玩家坐在坦克上的时候可以用望远镜瞄准目标，然后指挥坦克朝目标发射。坦克的炮击将会把建筑物炸毁，很多原本无法进入的地区可以通过轰炸开出一条道路。本作还将设计丰富的分支任务。多人游戏部分会有多个兵种可选，可支持24人游戏。



X360《天诛 千乱》千人在线忍者大战

软件 Fromsoftware公开《天诛 千乱》，今秋发售



7月11日，Fromsoftware在"《天诛》系列"官方网站上正式公开了X360版《天诛 千乱》，并且公布了两段影像。Fromsoftware曾于去年东京游戏展上宣布制作X360《天诛》新作，不过一直以来都没有具体情报公开。

在《天诛 千乱》中，玩家扮演的不再是力丸、彩女等系列主角，而是可以自己创建的原创角色，发型、发色、服装、饰物等均可选择。游戏刚开始，玩家只是一名普通的"下忍"，通过不断完成组织交托的任务提高自己的等级。本作号称将会有超过6000万种服装、忍术和道具。游戏中还将加入飞檐走壁、隔墙杀人等新动作。

《天诛 千乱》的最大卖点是增加了网络游戏模式，玩家可以通过Xbox Live与全球各地的玩家一起合作完成任务，团体协作模式最多可4人进行。本作预定于今年秋季发售。

流言板

HDMI接口新版X360？



Xbox Scene最近在其网站上放出了一张据称来自内部人士的照片。在这张似乎是由手机偷拍的照片中可以看到带有HDMI接口的X360主板，Xbox Scene的报道中宣称，微软将会推出带有HDMI接口的新版X360。由于今年年末微软预计将会推出X360的外接HD-DVD播放器，因此为未来的新版X360准备一个HDMI接口以充分发挥HD-DVD的高清晰度似乎是非常必要的。不过目前这则报道的消息来源还有待考证。

可信度 ★★★☆☆

《DQ》全面投靠Wii？

美国《EGM》杂志的最新一期中报道了"《勇者斗恶龙》系列"的传闻。据称，若NDS的《勇者斗恶龙 怪兽篇Joker》和Wii游戏《勇者斗恶龙 神剑》销售成绩令人满意，Square Enix可能会在Wii上推出《勇者斗恶龙IX》。此外Wii的《圣剑传说》网络版据称也正在开发中。《DQ9》花落谁家目前还难以判断，不过SE显然会选择把该作放到日本最畅销的主机上。从Wii目前在日本的期待度来看，《DQ》全面投靠Wii的可能性还是存在的。

可信度 ★★☆☆☆

TGS PS3超级大作群？

PS3Land网站近日宣称取得了索尼内部员工的消息，放出了索尼将会在今年TGS上展出的PS3超级大作群名单。这份名单的阵容实在是过于强大，以至于我们很难相信其可靠性。不过索尼在E3上的表现实在是太糟糕，TGS距离PS3发售只有一个多月，索尼确实有必要拿出一大批响当当的游戏才能扭转局势。由PS3Land发布的PS3 TGS参展名单如下：

已公布游戏	
生化危机5	潜龙谍影4
鬼泣4	最终幻想XIII
刺客信条	铁拳6
横行霸道4	寂静岭5
死魂曲3	蜘蛛侠3

未公布游戏	汪达与巨像新作
王国之心3	战神3
杀戮地带3	忍者龙剑传2
零4	战地3
鬼武者5	终极地带3

可信度 ★☆☆☆☆

本期关注数字

索尼贷款800亿日元

著名财经传媒Bloomberg报道，索尼近日从20多家银行构成的企业信贷集团获得了800亿日元的企业贷款，这是索尼10年来首次申请如此大数额的企业贷款。最近索尼集团财务窘迫，欧洲和日本方面的巨额罚税、多起官司的败诉、PS3的巨额研发和推广费用、CELL和蓝光相关产品的巨额费用都让索尼的负担越来越沉重。今年年初，索尼已经发行了数千亿日元的企业债券。

NDSL欧洲销量500万

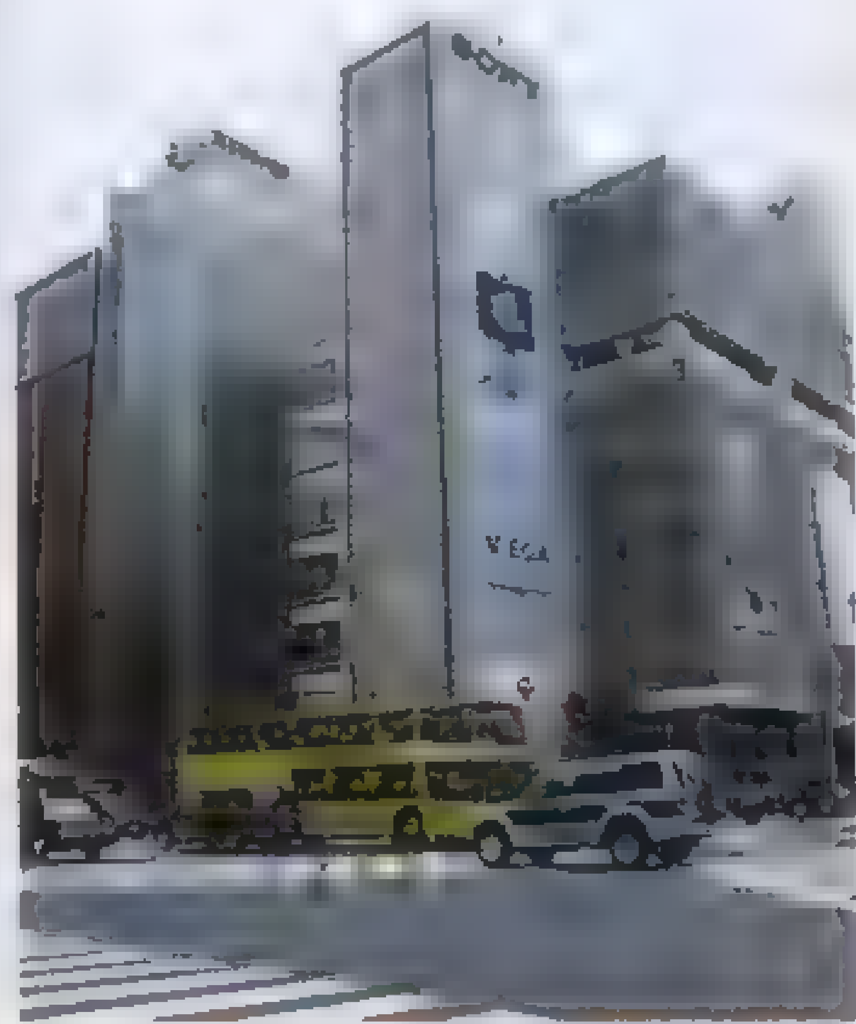
任天堂宣布，NDSL在欧洲首发的10天内销量突破了20万台，至此NDS在欧洲的总销量已突破500万。虽然10天20万的销量算不上太成功，不过在世界杯期间能够达到这样的销售数字还是相当令人满意的。另外NDS游戏在欧洲的销售情况也相当出色。《任天狗》欧版销量已突破300万套，《来吧！动物之森》为60万套，《成人脑力锻炼DS》销量为25万套。目前任天堂已经在欧洲投入庞大的广告费，仅在英国就投入了60万英镑，力图在夏季期间取得全面胜利。

本期新闻综述

本月悲情企业 SONY

位于美国圣地亚哥的著名市场调查机构DFC Intelligence在其最近发表的备忘录中指出，次世代大战中，X360和Wii都将超越PS3。DFC认为，PS3仅仅在追逐高端用户，而高端用户从来都不是市场主流。DFC指出，600美元对于首发价格来说是没有问题的，但索尼的问题在于即使到了2007年年末，也很难将PS3的价格降到多数玩家可以接受的地步。

最近一段时间，索尼的负面新闻越来越多。从人们对PS3的猛烈抨击，到专利侵权官司败诉，再到漏税丑闻，索尼的境况似乎一直都在恶化，刚刚获得的800亿日元贷款对于PS3、CELL和蓝光的庞大成本来说显然是微不足道的。我们不希望看到这家统治游戏业十余年的企业因为过于庞大的计划而将自己拖跨，但市场份额被竞争对手蚕食恐怕已经是不可避免。



本月争议事件

PSP种族歧视广告



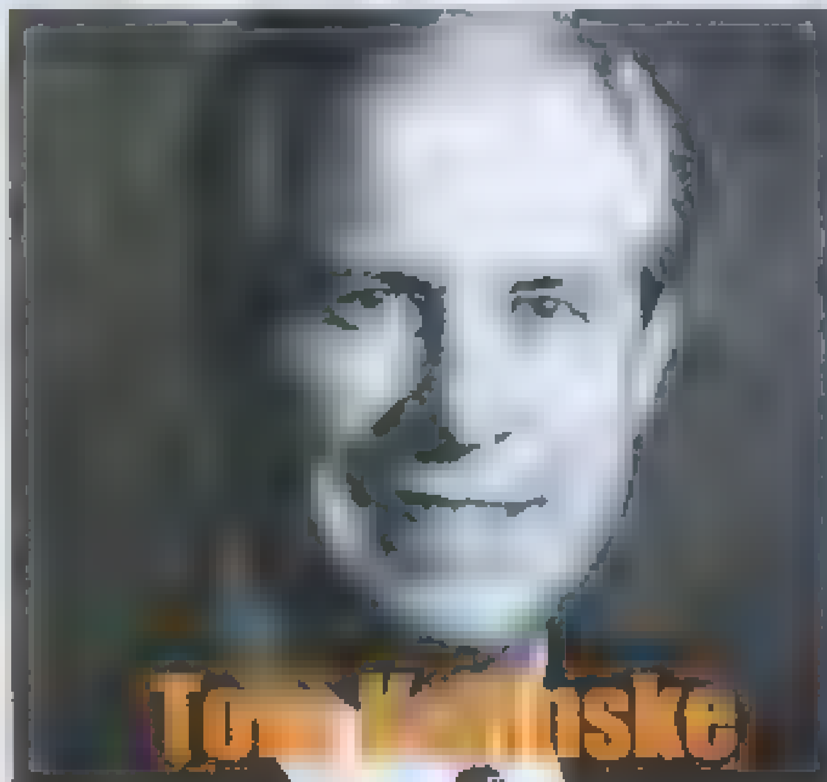
上面这张照片中的是荷兰白色版PSP的上市宣传广告，身着白衣的白人女子与身着黑衣的黑人女子形成鲜明反差，索尼的广告团队表示，该广告的目的就是造成一种强烈的视觉对比，从而引起人们的关注。关注是引来了，却不是因为视觉效果，而是种族歧视的嫌疑。对于该广告的讨伐声浪很快就席卷到黑人歧视问题十分敏感的美国，美国"全国有色人种促进协会（NAACP）"公开对该广告表示谴责，NAACP主席Rick Callender义正词严地对索尼提出警告："我们很生气，后果很严重！"

索尼在各界压力下很快就将广告撤走，并公开表示道歉。不过这起事件并没有表面上那么简单。一位不愿透露姓名的索尼内部人士称，种族歧视争议根本就是整个广告计划的一部分，目的是通过引起社会争议提高曝光度，为自己作免费宣传。这则广告中的种族歧视实在非常明显，而作为索尼的广告人员，不可能对种族歧视这种敏感问题都没有基本的认识。从过去的经验来看，这种间接宣传的歪门邪道在大公司中也并不罕见。

本月业界内幕

世嘉与索尼失之交臂

美国世嘉前总裁Tom Kalinske近日在接受记者采访时透露，2001年黯然退出主机市场的世嘉曾经与索尼有过主机合作的亲密接触。Kalinske于1990年开始接掌美国世嘉，当时他曾经提议与索尼合作开发新主机，这款主机由两家公司合作开发，世嘉负责日本国内的经营。在此之前，索尼曾经是MD光碟机四大合作伙伴之一，该产品的成功合作经验使得新主机的合作提案成为可能。然而世嘉日本高层却否决了Kalinske的提案，从而与今后风靡全球的PlayStation失之交臂。

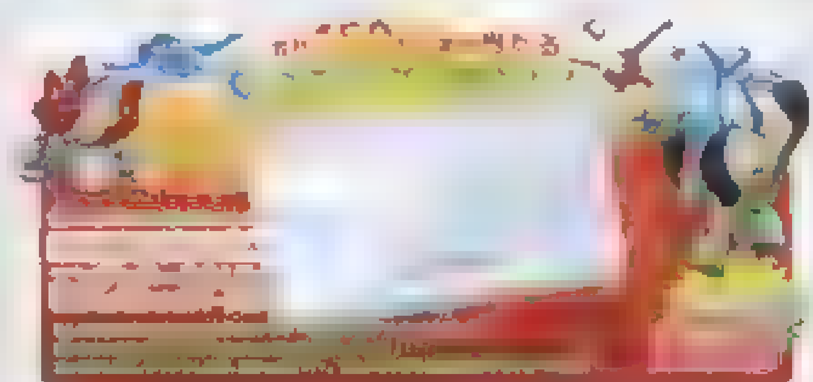


本月怪物级游戏

《口袋妖怪 钻石·珍珠》



任天堂宣布，NDS版《口袋妖怪 钻石·珍珠》将于9月28日发售，从8月11日开始接受预订。这段时间内预订该作的玩家可以得到口袋妖怪模型，购买两款作品的玩家还可获得特殊赠品。为迎接该作的发售，《口袋妖怪》官方网站目前正在举办"暑假大作战2006"活动，任天堂将会向参加该活动的玩家送出150台"最爱皮卡丘"版NDSL。以NDSL目前在全球的狂卖势头，这款怪物级游戏的上市势必会带动主机的声势达到最高峰，2006年必将成为任天堂掌机业务的又一个里程碑！



本月市场观察

Atari砸锅卖铁

自1983年的"Atari Shock"以来，"Atari"这个商标仿佛遭到诅咒，相关的产品大多不会有好销路。法国游戏公司Infogrames收购了Atari这个企业名称后也开始厄运缠身。最近几年Atari一直处于亏损状态，因此只能不断甩卖自身资产。近日Atari宣布将其著名游戏系列《横冲直撞》(Driver)以2000万美元的价格卖给同样在法国的育碧公司，并且这个价格里还包括了该系列开发商Reflections Interactive的大多数工作人员。由于品牌越来越少，并且仅存的几个游戏系列也是越做越烂，Atari今后的发展将越来越艰难。

韩国市场大有可为

任天堂于7月7日正式成立了韩国分公司，其注册资本金为250亿韩元（约2亿元人民币）。该公司除了负责在韩国发行任天堂游戏外，还将积极开发符合韩国市场需求的新游戏。韩版NDSL也于7月20日上市，售价为18500韩元（约人民币1560元），首发提供了水晶白、冰蓝和海军蓝三种颜色。目前随着网络游戏在韩国的饱和，家用机游戏市场开始逐渐兴起。根据Pearl Research最近的调查报告显示，今年韩国游戏市场规模约为17亿美元，而到了2007年将会成长到20亿美元的规模。手机游戏和休闲游戏将成为韩国游戏市场的主要动力。

UMD电影完败

索尼近日宣布推出"记忆棒娱乐包"（Memory Stick Entertainment Packs，MSEP）。这款MSEP采用记忆棒为载体，存储了4部电影，分为1GB和2GB两个版本，不过其中的电影解析度只有320×240。索尼推出MSEP标志着UMD电影已经完败。此前环球、派拉蒙等电影公司已经宣布停止推出UMD电影，沃尔玛、Best Buy、Target等零售商也已经将UMD电影全面撤下货架。

SONY最受美国人青睐

Harris Interactive发布的调查报告显示，SONY已经连续七年成为美国人心目中的最佳品牌。在该调查的总共12个年头里，SONY有9年成为最佳品牌。SONY也是今年惟一进入前10的游戏相关企业，其余品牌依次为：戴尔、可口可乐、丰田、福特、本田、惠普、通用电气、卡夫、苹果。

X360拉动电视游戏网络化

微软Xbox Live集团行销经理Aaron Greenberg近日透露，目前X360用户已经有六成以上使用Xbox Live网络服务，使用率比Xbox高20%。Greenberg表示，Xbox Live的使用率还在持续成长。随着次世代游戏机网络服务的不断完善，电视游戏的网络市场将会大幅膨胀。

2003年4月，索尼巨额亏损的消息披露，积患已久的索尼危机开始浮出水面。索尼股票连续两天跌停25%，并带动日本股市高科技股集体跳水，日经指数大幅下跌至泡沫经济以来的最低点，高科技公司股票被纷纷抛售，爆发了震撼全球经济界的“SONY SHOCK”。

2005年3月，索尼高层发生大地震，社长出井伸之与其旧部安腾国威和久多良木健悉数退出董事会，在索尼社内的决策权被大幅剥夺。首位外籍CEO霍华德·斯特林格临危受命，中钵良治、高桥胜美等新一代高层接掌索尼。

1995年3月，籍籍无名的出井伸之获得大贺典雄钦点，越过14名索尼元老升任索尼社长，媒体一片惊呼“出井是谁？”。在其十年任期中，出井伸之提出了索尼数字化梦想，以“Do you dream in Sony”为索尼新口号，试图将电子、游戏、娱乐、金融四大领域推向数字化、网络化。非常不幸，这个美丽的梦想很快成为噩梦，随着SONY SHOCK的爆发，出井伸之从“最成功的CEO”沦为“最差劲的CEO”。人们的目光很快转向新CEO霍华德·斯特林格。2006年4月27日，索尼第四季度财报传出佳音，索尼业绩超出预期，斯特林格的中期企业策略初步奏效。然而，正当人们对索尼的信心逐步恢复之时，PS3在E3展上的灾难性表现为索尼的未来再度蒙上阴影。PS3战略遭到狂风暴雨般的猛烈抨击，斯特林格的激进改革遭到质疑。日本知名经济学家大前研一认为，PS3面临的是一个进退两难的死局，索尼今年1月在CES上提出的高清娱乐计划尚未起航就面临搁浅危机。试图在建社60周年之际扭转亏损局面的“转型60”计划似乎也已经彻底成为无法打破的死局。

文 Lancer



霍华德·斯特林格 死局

易帅

2005年9月22日，索尼公布了代号为“Project Nippon”的中期企业策略。这项策略的大体原则是锄弱扶强、裁员增效，预计在2007年内裁员1万人，产品种类减少20%，工厂关闭11家。2006年的CES展上，索尼宣布重点发展四大业务，即：高清领域、数字影院、游戏和电子娱乐。“高清”是贯穿这四大娱乐业务的关键字，索尼将其划分为“高质量高清”、“网络化高清”和“普及型高清”三个层次，高质量高清主要面向顶级影院及一些应用领域的最高清晰度要求，网络高清面向电视台等广播领域，而市场最为广大、前景最为开阔的则是面向普通消费者的普及型高清，这也是索尼高清战略的重中之重。作为索尼的高清战略基石，Bravia液晶电视、蓝光光碟和PS3肩负着振兴索尼的重任，斯特林格自豪地宣称，由这三大产品形成的“HD价值链”是无人能及、坚不可摧的。

斯特林格将自己描述为“索尼战士”，为重建盛田昭夫和井深大时代的索尼精神而战斗。这位63岁的威尔士老人曾于1999年被伊丽莎白女王二世授予骑士勋章，1997年加入索尼之前，他掌管着CBS传媒集团。虽然在1985年就已经入籍美国，斯特林格一直和他的妻子和两个孩子居住在英格兰牛津郡，他的大部分时间是在往返于英国、纽约和索尼东京总部的飞机上度过的。斯特林格平易近人，以往索尼每个新官上任必然会举办一连串盛大的就职仪式，而斯特林格则是能免则免。为了能够更方便地亲近下属，斯特林格将其在索尼总部7楼的办公室搬到了6楼。他打破了以往层层上报的极具官僚色彩的内部管理结构，创造了一个扁平化的沟通机制。临危受命的斯特林格接手的是一个市值从1380亿美元跌落到360亿美元的烂摊子，而这360亿美元的市值大部分体现在索尼娱乐(超过100亿美元)和PS业务(约200亿美元)。因此斯特林格的索尼振兴之路必须从娱乐内容业务入手。

斯特林格上任后的第一个战略性胜利是赢得了华纳和派拉蒙对蓝光格式的支持，从而令蓝光的声势盖过了HD－DVD。斯特林格用到的筹码主要有三个：保证蓝光光碟的生产成本、保证上市时间，另外一个极具诱惑力的保障则是搭载蓝光光驱的PS3。索尼计划以次世代光碟带来的高清影像促进消费者对高清电视、高清播放器等各种高清设备的需求，从而带动整个消费电子市场向HD时代大踏步前进，拥有完善产品链的索尼将会在这场消费电子产业的大升级换代中获得最大利益，从而实现索尼的伟大翻身。在这条被斯特林格形容为“珍珠项链”的“HD价值链”中，消费者对任何一个环节的垂青都会附带提升相关产品领域的市场需求，最有希望带动整个价值链的便是有着强大用户基础和品牌价值的“PlayStation家族”新贵。利用PS3迅速扩大蓝光的用户基础，在短时间内令蓝光成为次世代光碟标准，才能让索尼在变幻莫测的高清格局中拔得头筹。索尼用远低于次世代影碟机的价格推出的PS3作为说服好莱坞的条件，又以各电影公司的支持为筹码说服其他合作伙伴，PS3成为整个索尼高清战略联盟的基石，而这个基石的存在意义和基础就在于必须用游戏业贴钱卖主机的行规销售标配蓝光光驱的PS3。

多元化经营造成的财力和技术力量分散被认为是出井时代索尼的最大隐患，也是SONY SHOCK的根源所在。最近几年索尼在各个领域被竞争对手逐个击破，笔记本电脑领域败于NEC和富士通，DVD规格败于松下和先锋，等离子彩电败于先锋和日立，索尼的品牌价值因电子业务的衰退而急速滑落。在美国Interbrand的“2005品牌价值排行”中，“SONY”的品牌价值由2004年的131.5亿美元滑落到105亿美元，排名从20下跌到28名。《福布斯》的“2005全球2000大企业排行”中，索尼的排名从82名滑落到123名。在索尼的众多大品牌中，只有“PlayStation”仍然金光闪闪，保持在业内的绝对优势。然而正是因为这样卓越的产品形象，PS3注定要成为索尼全局计划的一刻战略棋子，甚至连发售日也制定在索尼的60周岁诞辰(据称索尼内部原定于2006年5月推出PS3)。索尼希望PS3成为自己60大寿的贺礼，成为摆脱衰退泥潭的福星。然而过于美好的理想往往总是事与愿违……



失势

索尼在媒体规格标准方面一直非常前卫，却也因为过于前卫而导致技术不完善。1975年推出的Betamax录像带格式因为录影时间太短这一致命弱点而完败于VHS。而如今的蓝光光碟同样存在潜在的技术缺陷。由于AACS(高级访问内容系统)拷贝控制方面的问题，HD-DVD与蓝光均被迫延期，PS3的上市计划也随之顺延。ACCS标准确定后，东芝的首款HD-DVD于4月份顺利上市，而蓝光却又遇到了新的技术问题。BD阵营一直夸耀的容量优势因为技术不成熟，良品率极低，难以实现量产。有传闻称蓝光的容量标准可能从25GB降低到20GB。此外，当初BD阵营为了拉拢微软而承诺采用VC-1图形编码标准，结果微软转投HD-DVD，而蓝光的VC-1目前也无法实现。蓝光的成本高昂众所周知，无论是影碟机成本、光碟造价、光碟生产线替换成本都远远高于HD-DVD。另一方面，会采用贴钱卖主机战略的并非只有索尼。为了打击蓝光阵营，东芝将成本700美元的首款HD-DVD播放器"HD-A1"售价定为499美元，在美国上市后即受到热烈追捧，首日销量过万台。种种打击导致蓝光阵营军心涣散，惠普宣布支持HD-DVD，三星宣布推出HD-DVD/BD一体机，华纳推出了多部HD-DVD电影，迪士尼、环球和派拉蒙也相继公布发行计划，甚至两年前被索尼收购的米高梅也有支持HD-DVD的计划。

屋漏偏逢连夜雨，PS3价格公布之后遭到的猛烈抨击让BD阵营再遭冲击。PS3的主力市场毕竟仍是玩家，这个市场群体对电影公司的吸引力显然不如纯影碟机的购买者。此外，PS3与HD-DVD播放器相比也不存在价格优势，更何况到今年11月HD-DVD播放器势必会降到一个更低的价位。索尼在规格上的举棋不定也让合作伙伴感到担忧。最近流传到网上的一份内部Q&A文件显示，PS3的最终规格仍未敲定。E3展上的PS3游戏DEMO并非采用BD-ROM，PS3的蓝光光驱和蓝光游戏碟显然仍未有最终定案。从目前BD播放器全面延期的情况来看，PS3按原定计划首发三周内出货200万台的可能性几乎为零。E3之后的种种民意调查显示，玩家对Wii的支持率远高于PS3，9成以上的玩家认为PS3售价过高，大多数玩家表示要到PS3降价之后才会考虑购买。PS3实际游戏画面与玩家预期之间的较大落差也让索尼的诚信再次遭到打击。

正在为推广蓝光和PS3艰难地筹备资金之时，一些积患已久的问题相继爆发，让早已穷得丁当响的索尼财务负担更加沉重。2006年3月，索尼对Dual Shock系列手柄振动技术侵权案的第二次上诉再次失败，索尼必须向Immersion公司支付9000万美元赔偿费，并停止生产带有震动功能的手柄，虽然索尼仍在寻求上诉，PS3手柄振动功能的取消已经在某种程度上证明了索尼的无奈。业内人士认为，所谓"避免影响动作感应精度"的说法完全是个幌子，真正的原因是索尼只掌握了Haptic手柄振动技术(Dual Shock系列手柄所采用的技术)，而该技术已经被判决为Immersion的专利，不愿向Immersion低头的索尼只能放弃振动功能。耐人寻味的是，Immersion的大股东之一正是微软。2003年被告侵权的微软通过向Immersion注资2600万美元，不仅获得了Haptic技术使用权，还获得了Immersion的股份。种种迹象不禁让人怀疑索尼与Immersion之间的僵局是微软在捣鬼。

不久前披露的漏税丑闻又使得索尼面临着超过3亿美元的处罚。东京地税局经调查发现，索尼及SCE在5年间漏报了游戏及DVD业务733亿日元的海外收入，因此构成了279亿日元的巨额漏税。此外，SCE在欧洲将PS2谎报为计算机类产品，从而享受了3240万英镑的进口关税优惠，而欧洲上诉法院已经将PS2界定为非计算机类产品，因此索尼必须补缴这笔巨额关税。

处于大转型阶段的索尼迫切需要资金，大裁员的员工安置费用和集团重组成本超过20亿美元，半导体生产上的投入超过45亿美元，与三星联合研发的液晶显示屏项目投入超过10亿美元，而围绕蓝光和CELL的产品线更像一个巨大的无底洞。为了募资，斯特林格计划卖掉1200亿日元的股票、房地产及其他非核心资产，所有部门全部勒紧裤腰带，削减2000亿日元支出。而即便如此，索尼的财务状况仍然捉襟见肘。从今年2月开始，索尼陆续发行了1000亿日元的债券。7月初，索尼从20家日本银行获得了总值800亿日元的3年期企业贷款。这是索尼集团10年来首次如此大规模的向外借款。在新一代多媒体基础产品上的巨额投资已经让索尼处于无路可退的境地，巨额的亏损与负债注定了这是一场索尼输不起的战争。

转机



Harris Interactive发布的品牌形象调查结果显示，索尼连续七年蝉联美国人心目中的最佳品牌。2005年Asian Integrated Media的"2005亚洲1000名最佳品牌"调查中，索尼第2年蝉联第一品牌。60年来索尼一直坚持创新，以前沿的技术和出色的产品为消费者带来最满意的产品体验，从而在消费者心目中形成了卓越的产品形象。作为索尼高清战略的先锋，Bravia系列液晶彩电凭借完美的高清画质表现已经赢得了市场认可，其在北美的市场占有率一度达到41%，在日本的液晶电视市场占有率更是一度攀升至54.2%。目前Bravia已经成为全球最畅销的液晶电视品牌。Bravia的畅销让一直以来受尽晦气的索尼电视部门终于扬眉吐气，并推动整个索尼集团的2005财年业绩长红，实现了1236.2亿日元的净利润。Bravia的成功是索尼品牌形象的一次伟大胜利。当初Bravia采用低价战略，分析家曾担忧会有损索尼品牌形象。而事实是，较低的价位搭配"SONY"的品牌光环成为Bravia最大的竞争优势。今年年初，索尼承认有40万台Bravia存在质量瑕疵，结果不仅没有影响到Bravia的销售，反而因为自揭其短的负责态度获得了消费者的尊重。

大多数对PS3持悲观论的分析家认为，如何在初期打开市场局面是PS3面临的主要难题。目前几乎已经可以确定的是，当PS3上市时，X360的全球出货量将会突破1000万台。这对于大多数游戏发行商而言是一个非常诱人的心理底线——在30年的游戏业历史中，率先突破千万销量的主机从来都是市场霸主。这样的领先优势会让很多发行商出于收益保障的需求而将重点放在X360，从而为PS3的长期发展造成阻力。如果无法在较短的时间内一鼓作气追上X360，PS3今后的发展将非常吃力。不过高价位对市场需求的负面影响程度或许并不像人们想象的那么悲观。SCE英国总裁David Reeves曾言："就算一款游戏都没有，消费者仍然会购买PS3。"这句话被很多人抨击为自大狂妄之词，然而仔细想想却也不无道理。按照游戏业的传统，新的主流游戏机发卖初期市场需求量从来都不是问题，以高于零售价数倍的炒作价买下主机的大有人在，更何况PS3是第一款搭载次世代光驱的游戏机，对于那些追求最高影音表现力的铁杆玩家而言，价格并非主要考虑因素。就算市场需求不及预期热烈，选择年末旺季上市的PS3也决不可能沦落到被压仓底的地步。

相比之下，PS3的生产问题更加值得担忧，蓝光和CELL这两种最新技术需要有大量的全新生产线和元器件，要满足初期200万台的目标几乎不可能，即便赶工做了出来，也必然存在大量质量问题。PS3的首批游戏同样也都是赶工之作，多数游戏项目是将原先策划的PS2版HD化之后匆忙上马，无论是画面还是内容都很难达到次世代游戏的应有水准。这对于PS3的高端形象将造成极大打击。

久多良木健在解释PS3高价策略时表示，每一代游戏机的标准售价都在提高，FC是1.5万日元，SFC是2.5万日元，PS是39800日元，因此PS3的提价只不过是反映了游戏业的趋势。游戏或许正在成为一种昂贵的娱乐，但索尼在游戏媒体的次世代转型中走得太激进却也是不争的事实。久多良木健不可能没有预见到599美元的价格会在业内引起的骚动，但集团的转型需求却使其不得不用PlayStation的品牌实力豪赌一场。SCEA总裁平井一夫在《EGM》的访谈中指示，PS3将会在短期内降价。根据美林证券的估计，蓝光光驱的造价有望在3年内从目前的350美元稳步下滑到100美元。随着蓝光成本的降低，索尼很可能在明年E3期间便宣布PS3的第一次降价。从之前DVD的发展轨迹看，大规模量产对缩减成本的影响极大，新存储媒体的降价速度极快。而促进蓝光量产的最大希望便是在PS3自身，如果能顺利挺过初期的艰难阶段，当"高清世界"的硬件环境逐渐成熟，PS3售价回落到游戏业的常识水平之内，作为惟一采用次世代光碟媒体的游戏机(X360的外挂HD-DVD光驱不对应游戏)，PS3将开始发挥其独一无二的高清魅力，索尼的高清战略将全盘活化，斯特林格构想的索尼振兴计划将顺利实现。

从PS3项目启动之日起，索尼就应该预料到今日的险境。这种置诸死地而后生的勇气令人敬佩。未来的两年对索尼将充满痛苦与期待，背水一战的索尼能否打破死局？从出井伸之手中接过"Sony Dream"的斯特林格正微笑着翘首以待。

RIDGE RACERS 2

跟着Bandai一起走，Namco确实学到了不少东西——刚刚公布了PS3版的《山脊赛车7》没几天，现在官方又将PSP版新作《山脊赛车PSP2》的大量图片与情报一股脑推给了玩家。其实这里并没有责怪NBGI急功近利的意思，毕竟在现阶段手里有一个即叫好又叫座的系列确实没有理由放过，更何况还是在时隔两年后才推出续作。究竟这款游戏是有所突破还是仅仅属于增加了些内容的"加强版"，看了以下的介绍每个人都会得出结论吧。

山脊赛车PSP2	Bandai Namco Games	RAC
リッジレーサーズ2	2006年9月14日	日版
对应周边未定		

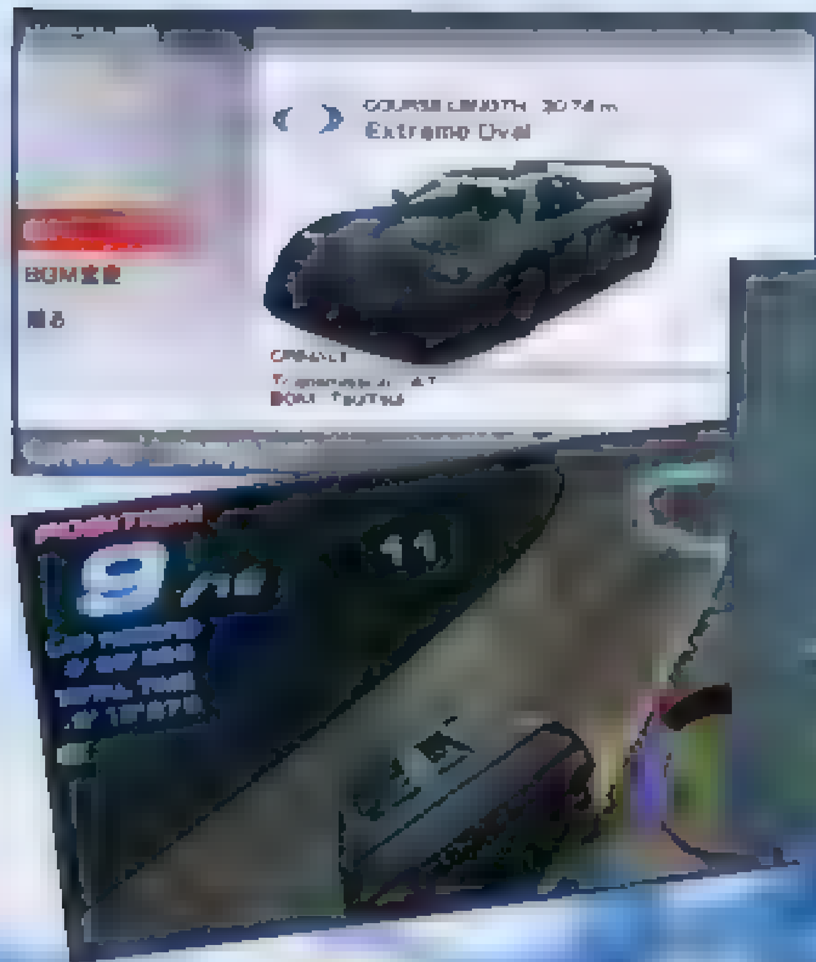
PSP

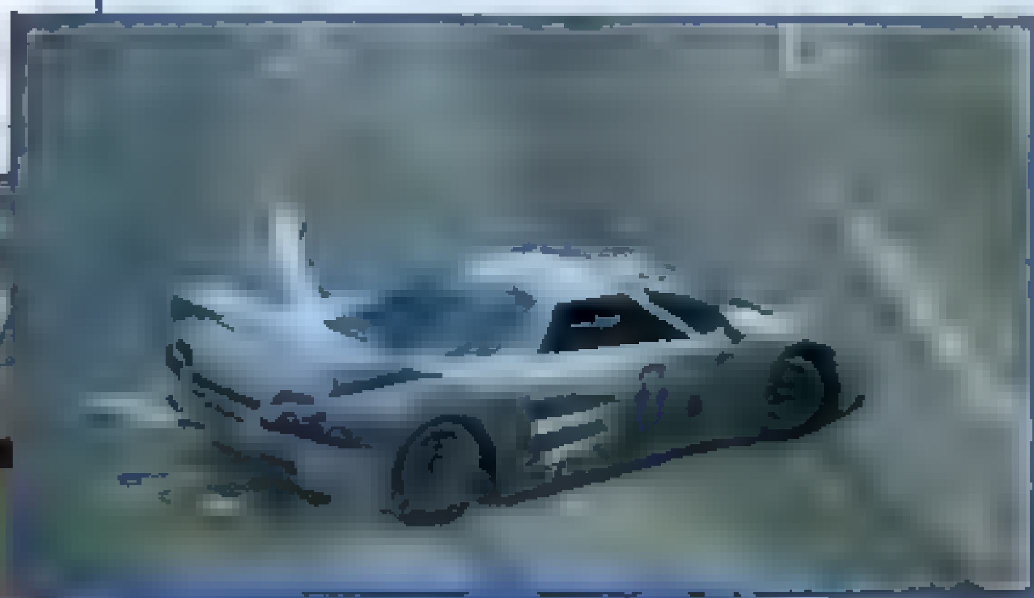
文 十六夜

无论身在何处，辉煌仍将继续！

高素质的CG动画、精细的赛车建模、变化丰富的赛道以及百听不厌的音乐，这些众人皆知的优良传统保证了这个系列的每一作都拥有非常高的水准，而这也正是其作为PS系主机首发软件的重要原因。

相信大家都还记得，当我们第一次在手掌机上看到《山脊赛车PSP》的画面表现力时那种惊喜的心情。没错，既使换成了相对低端的平台，这个系列也不会让FANS失望，而当初与十六夜一样为了这款游戏而咬牙拿下PSP的读者一定不在少数。时隔两年，官方出人意料地宣布了续作的发售日，并宣布除了会收录在前作未能登场的系列经典赛道以及增加赛车数量外，更增加了充满挑战性的"街机模式"、"决斗模式"以及"生存模式"。





◀新作将会收录从系列初代到《山脊赛车4》中所有的赛道，共42条(包括逆向)！不仅如此，新作还曾加了8辆Special级别的新车，这样一来车辆的总数达到了62款！

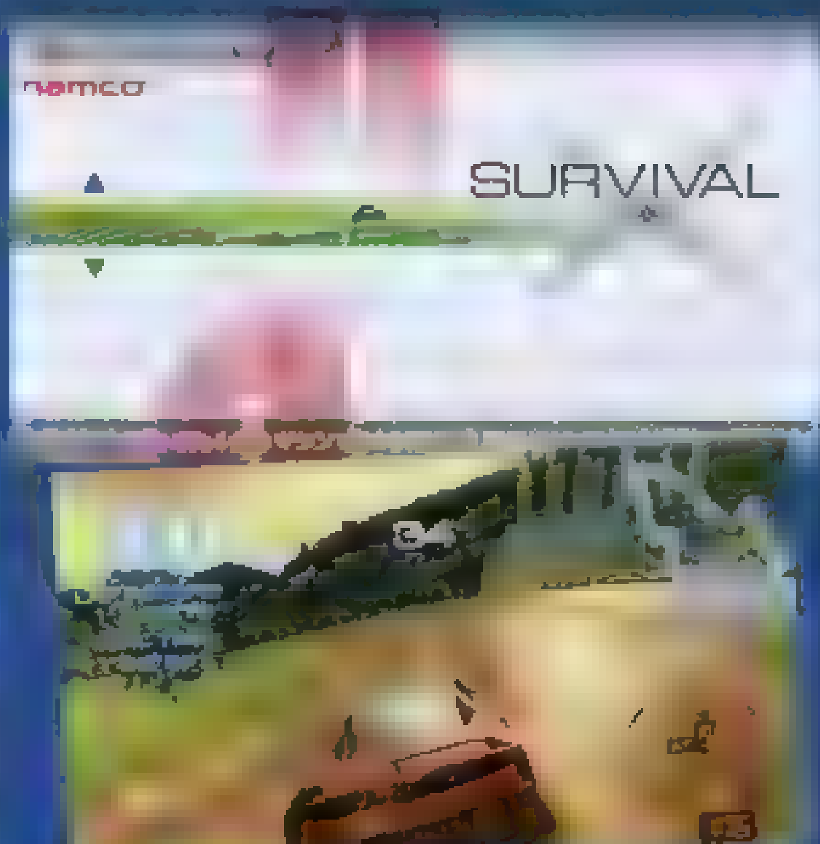


新增模式抢先公开！

街机模式

顾名思义，回归系列最初形态，让玩家体验当年街机上的"山脊"。不要以为"街机模式"就是单纯地与电脑控制的对手竞速，除了在"街机模式"中难度上升，CUP的实力大大增强外，使刺激以及紧张感倍增的"Sector Time"也将一同复活！所谓"Sector Time"，就是玩家需要在规定时间内通过整条赛道的某一段区域，否则就会直接Game Over，而每当通过赛道上的Check Point时，限制时间就会相应增加。既要与对手互角，又要减少时间的消耗，看来在"街机模式"下可有玩家忙的了。

生存模式



在同一赛道上玩家将与其他4名电脑控制的对手进行比赛，除了要获得冠军这一最终目标外，玩家最重要的还是要在比赛中生存下来，因为每完成一圈赛道，系统就会自动将当时的最后一名判定为失败。正因如此，在正场比赛中，玩家都要力争保持排名靠前，而这种无时无刻不围绕在玩家周围的危机感绝对是以往所未曾体验过的。

决斗模式

"决斗模式"下玩家可以随意挑选自己喜欢的赛道与一名由电脑控制的对手进行对决。相信大家都有过这样的经历，在以往的"练习模式"中虽然掌握了通过各个弯道的要点，但在实战中经常因为对手的干扰而使之前的转弯经验实用度大跌，而本次玩家能够针对自己"苦手"的赛道以及对手进行……练，……对有助……提高自己与其他玩家竞速时的胜率。

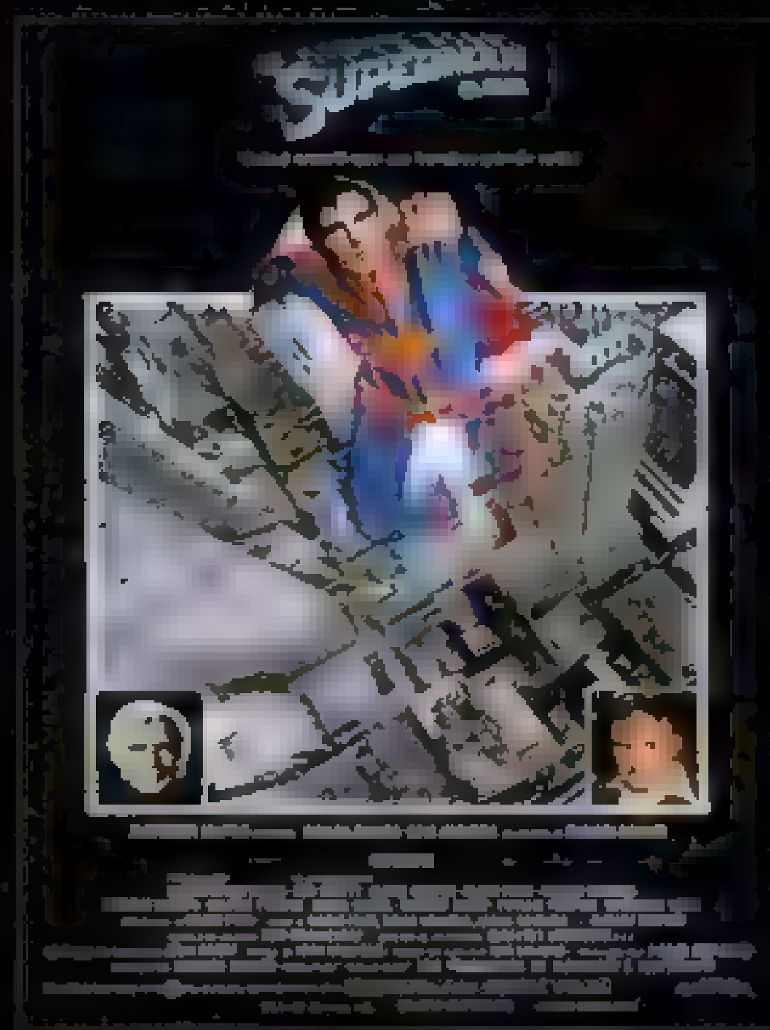
movie

超级英雄的轨迹

1978年

《超人》

第一部《超人》电影总投资5500万美元，票房为1.34亿美元，被认为是1970年代最成功的电影之一。该片大胆起用了新人克里斯多夫·里夫饰演超人，里夫塑造的超人形象至今仍被认为是最成功的超人。



1980年

《超人II》

《超人II》原本预定于1979年上映，结果由于剧组人员的变动而推迟到1980年。该片投资5400万美元，票房为1.08亿美元。影片以倒叙的方式开始，前一集中的角色悉数登场，不过马龙·白兰度出演的超人之父并没有出现。



1983年

《超人III》

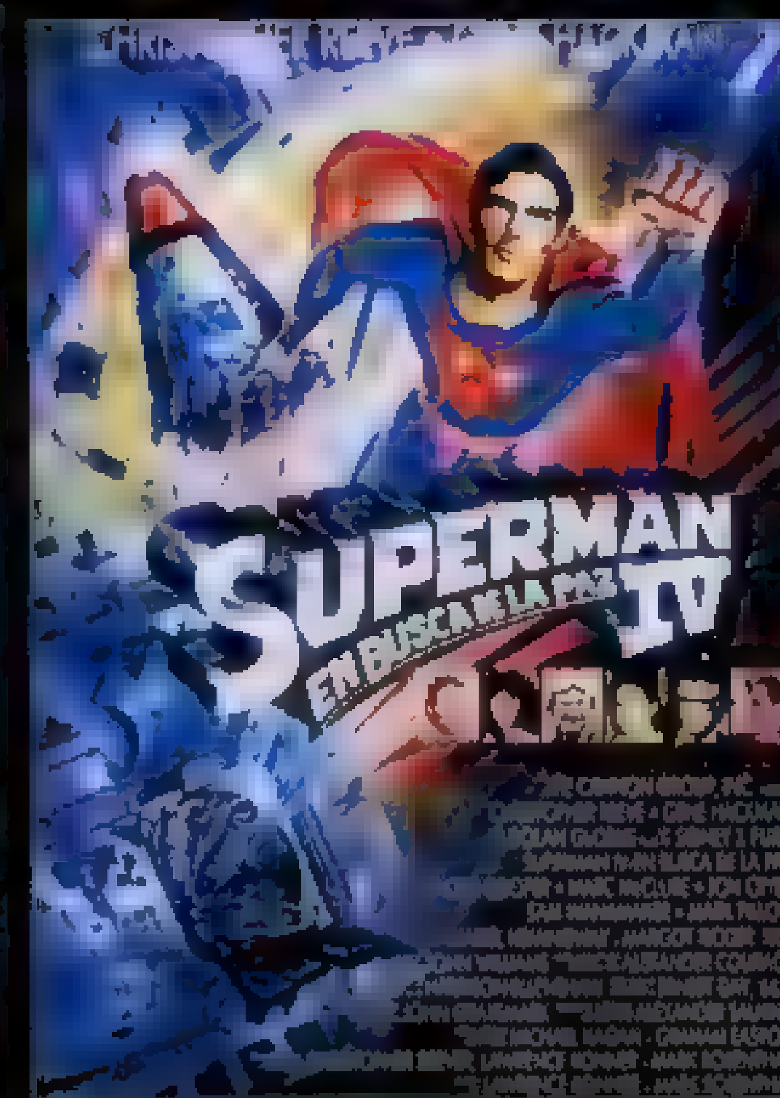
与之前两集相比，《超人III》的变化很大，女主角从路易斯换成拉娜·兰，而超人最大的敌人成了性格分裂的另一个自己。制片方大幅削减预算，影片投资仅3500万美元，总票房只有6000万美元。



1987年

《超人IV》

由于上一集票房失败，本片的预算再次降低到2500万美元。制片方加农电影公司由于财政困难将预算进一步削减到1200万美元，结果《超人IV》成为彻底的B级大烂片，票房只有1500万美元。



华纳于1996年就宣布拍摄《超人V》，最初计划1998年上映，该片曾打算邀尼古拉斯·凯奇饰演超人，由蒂姆·波顿担任导演。到了1998年该片仍然毫无开拍迹象，不过华纳表示该片预算增加到1.9亿美元。到了2003年《超人V》仍然不见踪影，华纳表示将预算提高到2.5亿美元。《超人归来》在北美公映5天票房为8400万美元，成绩还算令人满意。相信不少读者也已经领略了2.5亿美元打造的视觉特效。

2006年

《超人归来》



超人的史诗回归 game

1978年：Atari 2600版《超人》

一款横卷轴动作过关游戏，剧情以电影版为线索，游戏关卡众多，任务设计相当出色，被认为是Atari 2600上最出色的动作冒险游戏之一。（图A）

1987年：FC版《超人》

由Kemco发行的动作游戏，制作水平不高，手感和打击感较差，音乐单调重复。（图B）

1988年：街机版《超人》

由Taito开发的横卷轴动作过关游戏，可双人玩，游戏中除了普通的动作关卡外还有空中飞行关卡，玩法相当丰富。（图C）

1990年：SMS/GG版《超人》

一款相当简单的动作游戏，大反派是一个试图毁灭地球的怪人，其目的竟是为了得到路易斯的欢心。（图D）

1995年：SFC/MD版《超人：浴火重生》

Sunsoft制作的动作游戏，剧情摘自漫画中讲述超人之死的"毁灭日"，该作画面相当出色。（图E）

1998年：GB版《超人》

由Titus开发，制作水平较低，剧情十分凌乱。（图F）

1999年：N64版《超人64》

同样由Titus开发，画面实现了完全3D化，不过丢帧和背景雾化现象较为严重。（图G）

2002年：PS2/NGC《超人大战影子侠》

基于华纳的《超人》新动画系列，采用卡通渲染技术，游戏中共有15个关卡，任务种类十分丰富。（图H）

2002年：Xbox版《超人：钢铁男儿》

剧情基于漫画版，故事模式总共有9个章节，25个关卡，游戏场景非常巨大，玩家可以自由翱翔。（图I）

2003年：GBA版《超人：大都市的危急时刻》

Infogrames发行的俯视点动作游戏，动作非常单调简单，甚至没有特殊技。（图J）

2006年：《超人归来》

《超人归来》原本预定于电影上映之前推出，结果由于开发进度问题而延期至秋季发售。今年E3展上EA摆出了X360版的多部试玩机，星夜也亲手体验了一番，游戏给人的整体感觉还是相当不错的，尤其是在高楼群中飞翔并疾冲向地面，将地面撞个大裂缝的感觉相当爽快！

A B C D E F G H I J

英雄篇章即将展开……



超人回来了，不仅是在大荧幕，他还回到了久违的电子游戏中。在电影中他无需再证明什么，而在游戏中他才刚上路呢。无论是雅达利2600还是后来的N64，在游戏世界里超人始终没能发挥出自己无限的能量，几乎每一款超人游戏都沦为世人的笑柄，而这似乎成为了套在超人游戏头上的魔咒。在很长一段时间内，超人淡出了游戏世界。当他回来的时候，正是次世代主机激战正酣的时候，在这混沌的时代里，他能否证明自己的号召力呢？

超人归来	EA	ACT
多机种	Superman Returns: The Videogame 预定2006年10月31日	美版
	记忆要求未定	售价未定
	X360 Xbox PS2 PSP NGC NDS	

超人归来

文 狸猫榴子&星陨

RETURNS

超级王牌 超级阵容

EA Tiburon制作室代表作是EA的王牌——《麦登NFL》橄榄球系列，但是这一回他们要尝试制作完全不同的动作游戏类型。近年来电影改编的游戏屡战屡败，Tiburon所要面对的不仅仅是游戏玩家，还有千千万万的超人FANS。制作组力图在某种程度上与电影达到统一，游戏主要负责人克里斯·格雷承诺："我们决不会做一款简简单单的电影翻版式的游戏。《超人归来》游戏版将描绘大都市的广阔场景，而且将会讲述比电影更多的故事细节。"克里斯说："我们要人们像几十年前一样，再度感受到超人的真正魅力。在游戏中，玩家将操纵超人穿梭在城市的大厦之间，扶起一辆即将掉下桥的巴士，或者与巨大的机械怪物搏斗。我们要让这些事情变得异常困难，让人觉得只有超人才能拯救他们，什么X-MAN啊，蝙蝠侠啊统统都无法做到。"



超级英雄 超级回归



游戏的剧情和《超人归来》相对统一，其时间设定在电影版《超人》一二两部之后。当超人消失许久之后再度回到地球，发现这里的一切都发生了变化。人们习惯了没有超级英雄的生活，自己曾经深爱的女人也嫁作他人妇。只有邪恶的家伙们没有变，他们一如既往地想要统治这座城市或者毁灭它。

游戏一开始，超人就拥有各种超能力，而不需要一项一项去升级获得。游戏公司的这个决定是非常正确的，作为一款超级英雄为主角的动作游戏，什么才是最重要的？当然是爽快感，让我们抛开什么技能点数升级系统，自由地飞吧。

说到超能力，最重要的自然是飞行能力。在游戏中，左摇杆控制前进或后退，右摇杆控制方向，只要动动摇杆，超人就可以在瞬间将速度提升至每小时300英里。在这样高的速度之下，制作组特意设计了游戏的视角，视角可以由玩家控制，然后会由系统自动调整到最佳的角度，这样就不用担心在高速飞行中会由于视角问题而撞上某幢高楼了。如果你嫌300英里的时速还不过瘾，那么按下特殊加速键，在一瞬间超人的时速就会达到700英里，而且视觉会由第三人称变为第一人称主视角，你将会看见建筑物呼啸着擦身而过。怎么样？这下够刺激了吧？别急，超人的本事还多着呢，比如利用X射线透视能力可以看见墙壁之后隐藏的敌人，以及用眼睛发出威力极大的激光束，甚至还有可以冰冻一切的冷光波。

超人之所以被称为钢铁男儿，就是因为他最根本的能力，金刚不坏之躯。无论是把自己当铁轨还是被导弹轰都没事，套一句动漫台词，"不是什么不死神功，只是比较不容易死罢了。"利用这个能力，超人可以无视一切障碍物，甚至穿透建筑物高速飞行。

超级力量 超级责任



▲好好的摩天大楼就这样变成了断壁残垣，这就是次世代主机带来的场景破坏效果

在游戏中拥有强大的力量，这让一些玩家不禁产生了恣意胡为的邪恶冲动，但是游戏公司相当聪明，为了正义，超人必须保护这座城市，使其受到的伤害降到最低。无论是建筑还是市民受到的伤害累积到一定程度时，游戏就会Game Over了。同时超人的能力也是有一定限制的，当发动特殊飞行和战斗技能的时候，都会消耗超人的能量槽，这时只能等待能量槽以一定速度缓慢地恢复。

在游戏中会有许多大反派想为非作歹，他们不仅仅是作为一个BOSS出现在某一关的最后一幕，而是会在游戏的各个部分中客串一把，超人不仅要与这些大反派搏斗，还要和他们的手下作战。目前已知的敌人是一个巨大的机器人，在游戏预告片中这个机器人甚至比超人还要拉风，熟悉漫画的玩家可能会知道，这个机器人可不简单，它的核心是一块纯净的克莱普敦石构成，是超人的克星，它的攻击



方式也十分多样，比如吞下汽车将其变为导弹发射出去等等，不知道这样厉害的BOSS在游戏中将会不会有更出彩的表现呢？

除了这些家伙，连老天爷都不放过这个多灾多难的城市，任务中会出现即将袭击城市的龙卷风，九级大地震，超人必须努力将所有灾害程度降到最低，当超人解决这一切之后，擦了一把汗望向天际，却发现离城市不远处的一座死火山有要喷发的迹象。

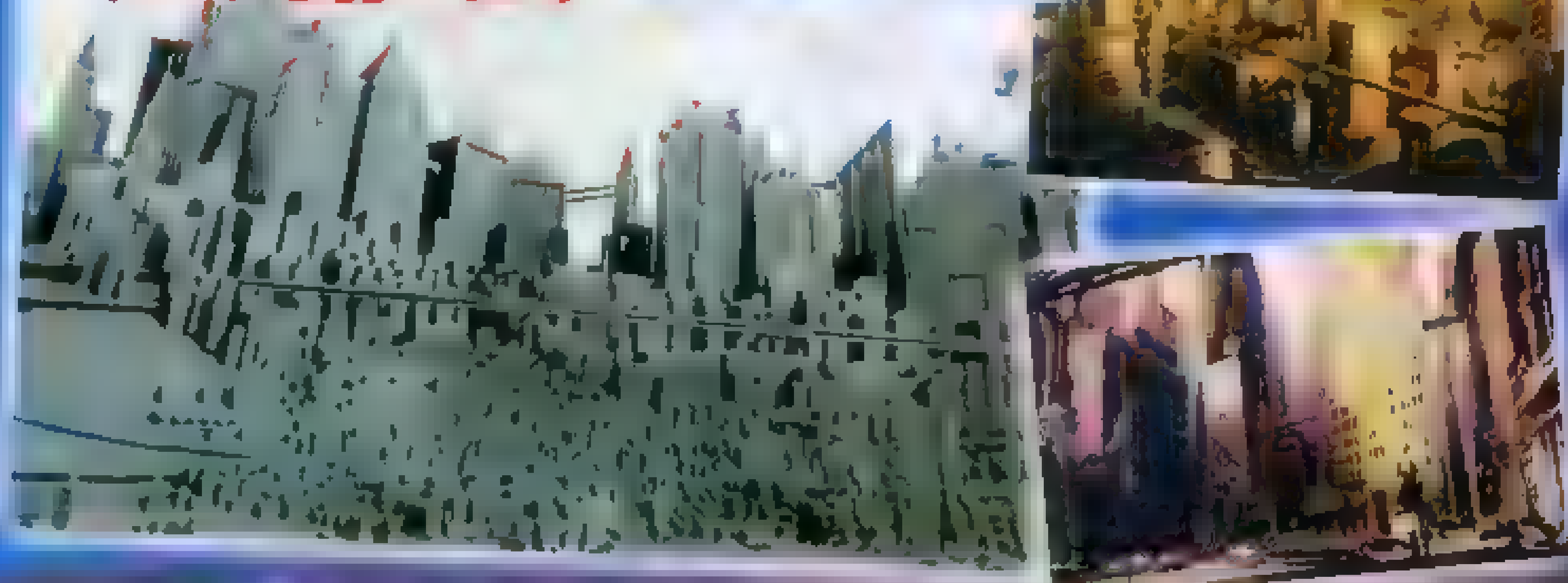
超级都市 超级广阔

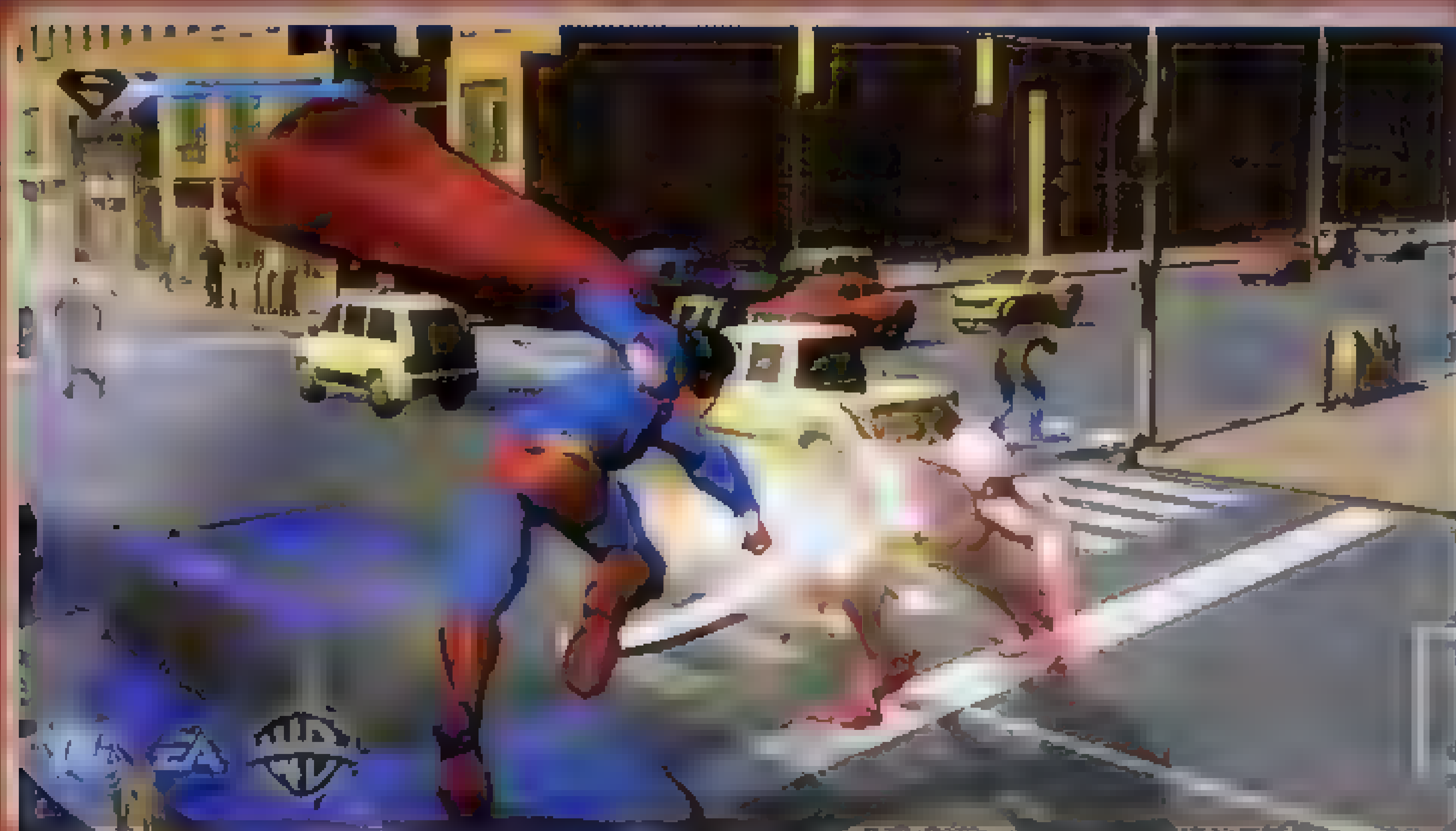


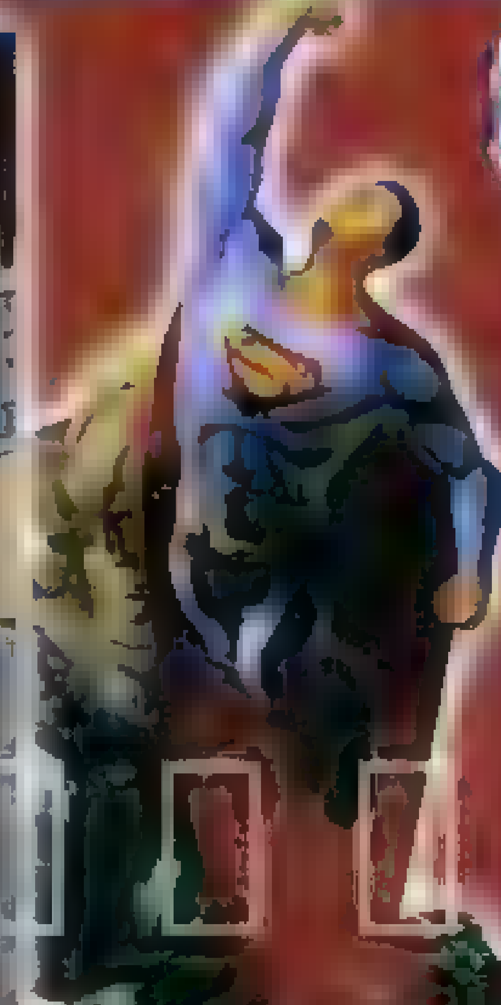
如果说有哪一个人物需要一个巨大的场景来烘托的，那便是超人了，制作组为大都市制作了超过100平方英里的市区，高楼林立，车辆穿梭，霓虹灯和广告牌等等带给了玩家一个真实的大都市，甚至城市周围的环境也被制作的天衣无缝，整个城市被群山包围，城市远处的高原似乎也可以到达，也许还将作为某个BOSS战的场景。游戏制作组表示，虽然《超人归来》是一部关卡式游戏，但由于超人可以自由地在大都市飞行，所以游戏的自由度也是相当高的，在大都市的各个地方还有一些小的分支任务可以进行，有的相当搞笑，比如当玩家以超人的普通人身分克拉克进入游戏时，却发现了市民有危险，这时你的第一反应是什么？救人要紧？错！是找电话亭，你不会就想在大街上换装吧？

当玩家对大都市的景象暂时感到厌烦了，还可以回到自己的基地——克莱普敦要塞，要塞就相当于RPG游戏的商店或旅馆，可以获得来自克莱普敦星的大量存储信息或者升级超人的各项能力，当然，这里还是重要的存盘点。









超级大师 超级音乐

负责为《超人归来》游戏配乐的主要音乐家是皮特·莱曼，他和他的小组曾经为《勇敢的心》制作音乐，并因此获得了一座奥斯卡小金人，这次他受邀为《超人归来》的游戏制作音乐，其功力自然不容置疑。X360的强大机能也让音效组可以充分发挥才华，他们为城市的每一个角落都设置了不同的音效，当在城市中穿行的时候，玩家会感受到自己仿佛真的置身于大都市之中。

一个不容忽视的事实：进入21世纪之后，"无双"类游戏作为快餐游戏的典型代表，因为有着适应现代游戏生活的普遍存在特征，已逐渐成为玩家们的最爱！从这个角度来说，把《战国BASARA 2》说成这个暑假最受关注的游戏毫不为过！这次的6页大特辑，将会为你展现一个全面而完整的婆娑罗世界，并对游戏系统进行简单介绍！

丰臣秀吉

新武将

裂界武帝

秀吉身材高大，力大无穷，但眼看着人民生活在水深火热之中，自己却无能为力！忧国忧民的丰臣秀吉最后终于决定出战，其矛头直指战乱的根源织田信长！都说前田庆次养猴子是为了嘲笑身材矮小、样貌猥琐的秀吉，不过在本作中庆次显然更应该养一只大猩猩……

武器：空手
声优：置鲇龙太郎

宫本武藏

新武将

天惊动地

号称"最强"的武者，以名为"二天一流"的自创剑术纵横天下。当剑术上已经找不到对手的时候，他决定投身战场寻找真正的强者。不过在史实中他虽然参加了关原之战，却没有留下任何丰功伟绩。以桨为武器显然是因为他最辉煌的一役：划船来到严流岛并击败了佐佐木小次郎。

武器：桨
声优：浪川大辅

前田庆次

新武将

绚丽豪壮

前田利家和阿松的外甥。他以不拘一格的洒脱个性和神鬼难测的为人处事，博得了"战国第一倾奇者"的称号。由于从小就受到利家与松的恩爱熏陶，所以对"恋爱"相当敏感。在他看来，能让心爱的人得到幸福远比一统天下更加重要。虽然看似花花公子，其实并非滥情之人。

武器：超刀·朱枪
声优：森田成一



天霸绝枪 真田幸村

Capcom是慷慨的。在光荣小心地捂紧钱包的同时，它却不惜大洒金钱以搏关注！出色的CG动画、强到夸张的声优阵容、和话题电影的联动、由著名歌手演唱的片头片尾曲、地区限定的8种封面包装……当然，羊毛出在羊身上，相关的OST、广播剧CD、画集等一系列周边计划也全面始动！

Capcom又是吝啬的。和前作比起来，2代虽增加了9名新角色，但官方情报表明其中有5人不能使用。而且除了新武将的原画设定，其他内容全部照搬前作不变。系统方面的变化虽然不小，但考虑到前作系统的简陋，这次也只能算是补完。话虽如此，好玩是一定的，就当它是“猛X传”吧！

毛利元就 新武将 诡计智将

他是一名以取胜为目的来制定策略的冷酷策士。用“视人命如草芥”来形容他再合适不过，部下在他眼里也只是棋子。虽然脸上的表情很丰富，但都是用来欺骗对手的伎俩。同样是前作中便已登场的敌方角色，满口的“日轮”给人印象很深，这次换了武器并成为可使用武将。

武器 轮刀

声优 中原茂

竹中半兵卫 新武将 苍烈瞬蹦

被秀吉以三顾茅庐之礼请出山的天才军师。他和秀吉是非常亲密的朋友，为了挚友秀吉的理想，致力于创建出日本最强的军团。他拥有战国第一的头脑，以及柔软而优雅的身体。手上的武器是忽剑忽鞭的关节剑，华丽的剑技令人眼花缭乱，其招式名也全是以副词来命名的。

武器 关节剑

声优 石田彰

长曾我部元亲 新武将 天衣无缝

在前作中便已作为敌方武将出场的角色，因为人气超高所以在2代中被扶正。他是一名从四国跨海而来、寻找宝藏的海盗。他随风而行、自由奔放，为人不拘小节，又很体恤下属，所以被部下尊为大哥。他还醉心于研发新兵器、新战术，在战国时代相当少见。

武器 碇枪

声优 石野龙三

战国BASARA 2	Capcom	ACT
PS2 战国BASARA 2	预定2006年7月27日	日版
无对应周边		推荐玩家年龄 12岁以上

文 纱迦

最大进化
故事模式

和前作比起来，本作的最大进化便是故事模式。前作只有一个天下统一模式，该模式采用SLG方式进行：在日本地图上，每一个角色都对应一个势力，进攻其他角色时会发生固定的战争，占领全日本即为通关。

本作则强调了各角色的剧情，精彩的CG动画自然也是少不了的。而前作的天下统一模式依然健在，还加入了赚钱、拿称号、得道具的全新要素，看来势必也要逼着我们通个几十上百遍才行啊！

真田幸村之章　助信玄上洛

幸村为了和宿敌政宗做个了断，只身一人来到了长谷堂城。就在开打之前，手下猿飞佐助突然带来一个惊人消息：武田信玄与织田信长的大战一触即发！虽然幸村很想打败政宗，但为了帮助敬爱的信玄大人上洛夺取天下，他毅然决定将个人恩怨抛诸脑后，于是星夜兼程赶回自己的上田城……

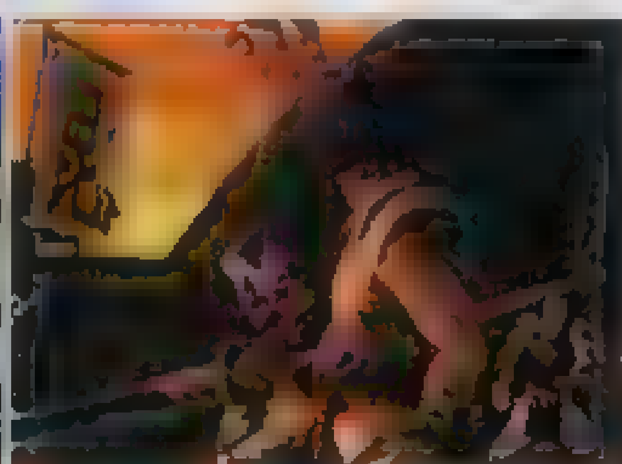



目前已知的流程

第一章　死守！武田、上田城
第二章　超越吧！我的界限！
第三章　死斗！长筱骑马特攻战

伊达政宗之章　永远的宿敌

以统一日本为己任的伊达政宗，在与宿敌真田幸村的战斗中找到了别样乐趣。两人交手过多次，一直没有分出胜负。政宗终于下定决心，这次要与幸村一决雌雄。当他率军来到信州上田城时，丰臣军的军师竹中半兵卫突然袭来，令政宗恼怒不已。一场大战即将打响！

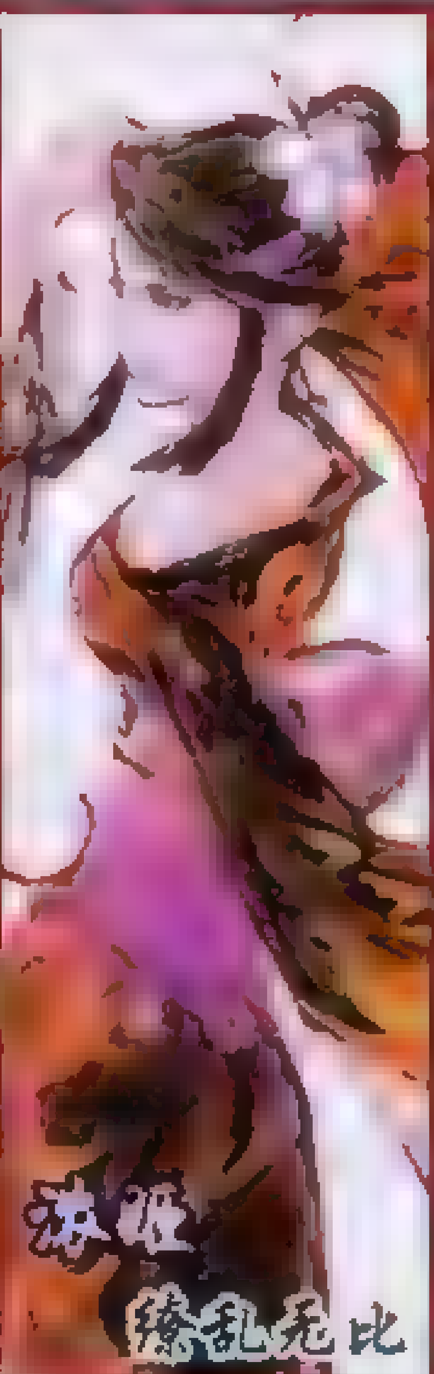
目前已知的流程

第一章　战争的开始
第二章　小田原・追击！
第四章　死斗！大坂冬之阵！
第五章　乱入！川中岛合战

婆娑罗十六将

这里的14人加上伊达政宗、真田幸村，便是前作中可以使用的全部角色，加上新增加的6人之后，已知在本作中可以使用的角色便已到达22人。所有的角色均追加了全新的必杀技，部分动作也得到了修正，但不知道春日和佐助、谦信和阿松在本作里动作是否还是一样的。















新要素
婆娑罗屋

日语中"BASARA"写成汉字的话是"婆娑罗"。在本作的战前准备画面中，会出现一个名叫婆娑罗屋的商店。在婆娑罗屋里只要使用小判(日本古代的金币)，就可以购买各种各样的东西。除了武器、防具、装备道具外，还可以购买帮助武将能力上升的食物，另外有一些稀奇古怪的特殊道具就是在这里购买的，比如热唱琵琶和热唱古筝。前作也出现过热唱琵琶，其作用为将战斗音乐变为西川贵教的《Crosswise》。不过要论气势的话，《Crosswise》要强得多。

友情提示：在游戏中如果你同时装备热唱琵琶和热唱古筝，战斗音乐就会变成……

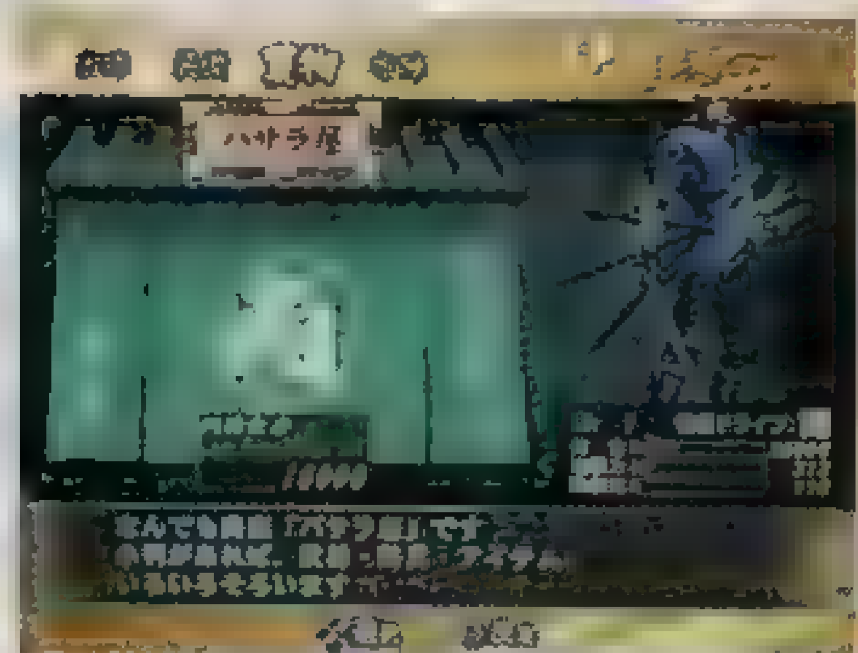
只要装备了热唱琵琶，战斗音乐就会变为日本当红组合HIGH and MIGHTY COLOR所演奏的本作片头曲——《DIVE into YOURSELF》。

热唱琵琶



装备热唱古筝之后，战斗音乐会变成前大无限乐团的主唱——伴都美子小姐演唱的本作片尾曲《Brave》。

热唱古筝

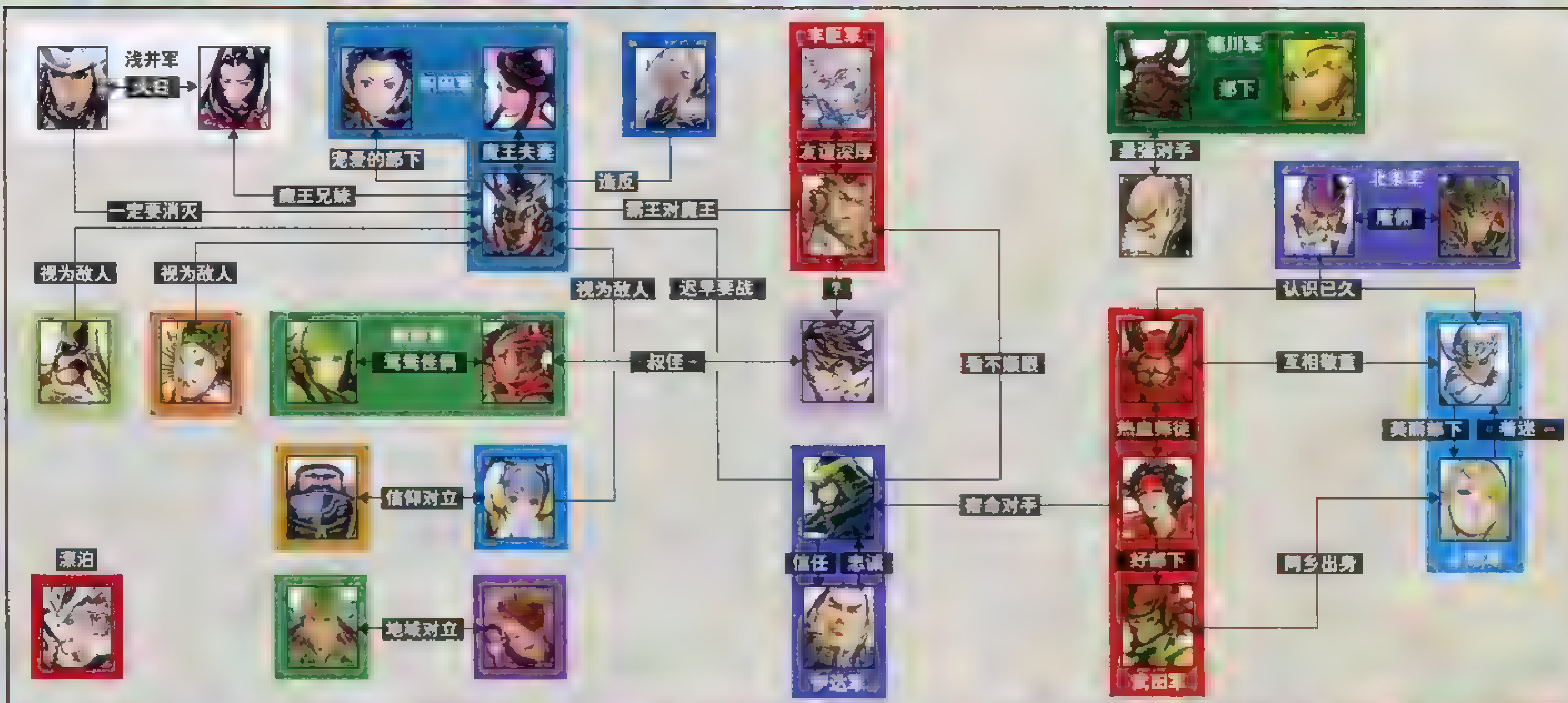


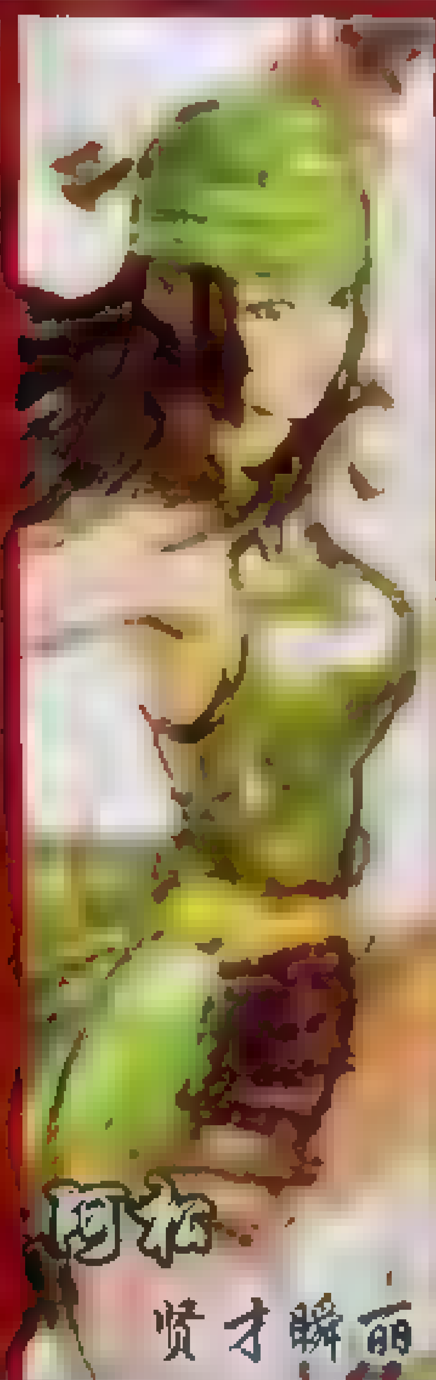

▲只要你不断进行游戏，商店里的东西就会不断增加。

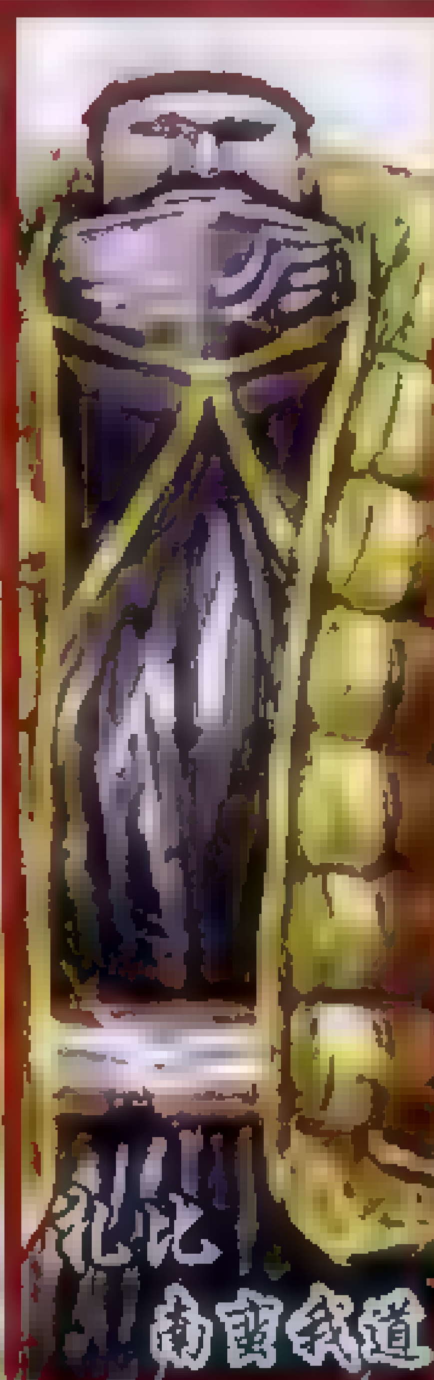
天下统一

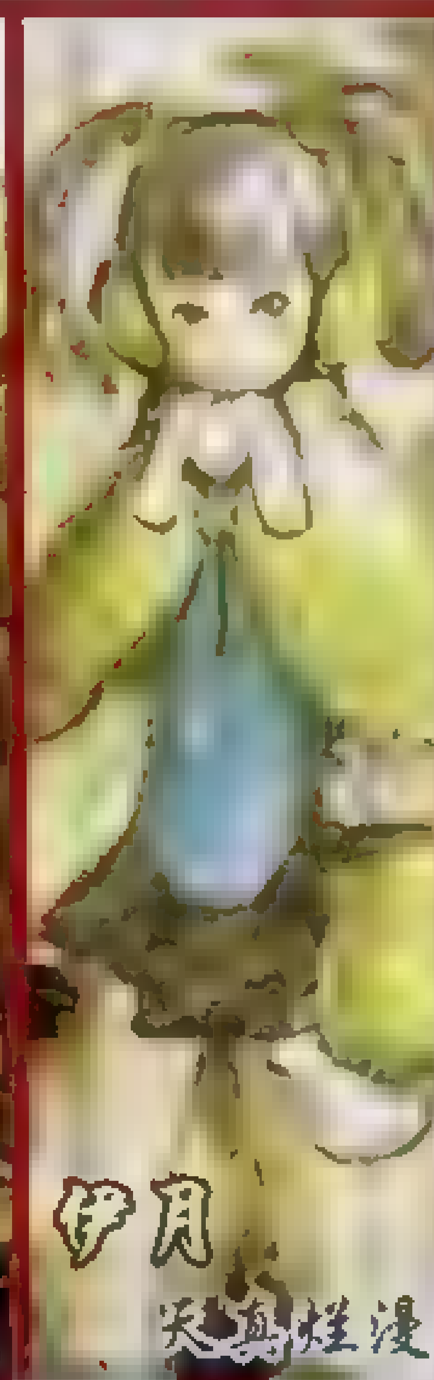
本作的天下统一模式会根据玩家的表现，在游戏结束时给出一个称号，据称全部称号有52种之多！而根据玩家获得的称号以及选择的难度，电脑还会给一些道具作为奖励，这都是全新的游戏设定呀！

《战国BASARA 2》原创人物关系图

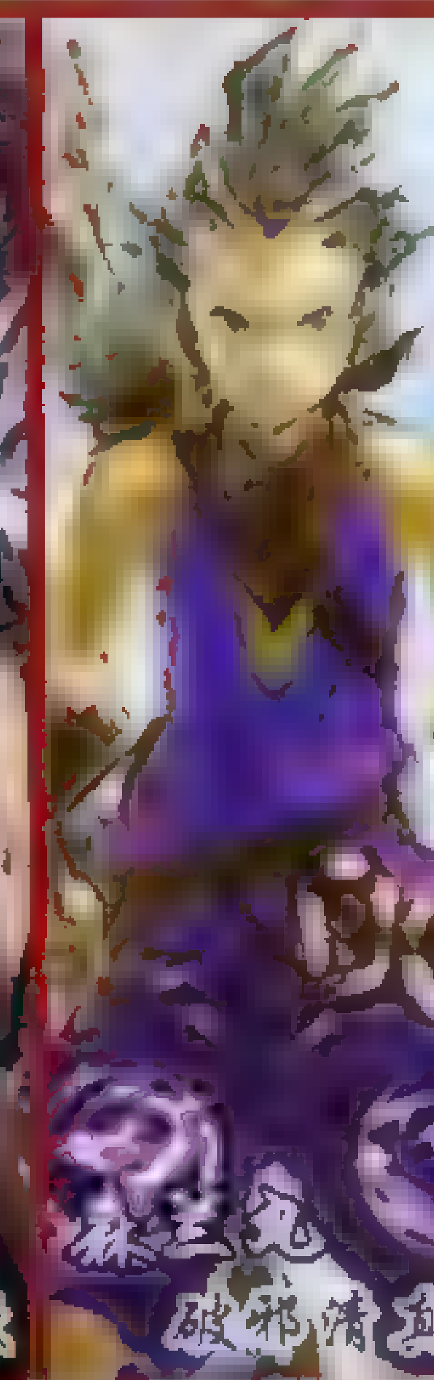
















除了22名可以使用的武将外，本作尚有8名敌方武将，这其中不乏声优与外型俱佳的角色(好吧，我就承认自想用能量配的阿市)，目前不知道这8名敌方武将是否可以使用，不过从Capcom前作的实例来看，要想使用他们的话多半是要等到《战国BASARA 3》了——

专用道具

专用道具这个概念在前作就出现过了，比如伊达政宗的无限六爪流。所谓专用道具，是指只有特定角色装备后才会产生效果的道具。这些道具可以充分发挥出武将们的独特个性，不过入手方法也并非是在婆娑罗屋中购买那么简单。本作中的专用道具数量相当惊人，这里先为大家介绍其中的3个。

友情提示：虽然其他角色装备后不能发挥效果，但有可能听到他们不一样的台词哦！大家一定要多试一试！



伊达政宗的无限六爪流



▲前作就有的超强专用道具。装备后可以始终处于六爪流状态，虽然不能防御，但威力相当惊人！



真田幸村的大贪火



▲能够让幸村始终处于战极魄力的状态，不过相对的只要一受到伤害就会损失超多的体力。



前田利家的爱妻便当



▲带上这个由阿松制作的爱妻便当，在战场上每隔一分钟就会回复一次体力，可谓持久战必备之物！

武器防具

武器收集要素的引入，是"无双"类游戏的最大特色之一。在前作中每人有6种武器，其中最后1种是恶搞武器。和"《无双》系列"不同的是，所有的武器都是在战场上随机获得。在本作中武器的种类将增至8种，而武器中附加的能力也会更加多姿多彩。

比武器系统更有看头的是防具系统。本作中的防具和武器类似，上面附有各种能力。更令人高兴的是，不同的防具还可以改变角色的外貌。虽然目前我们看到这些防具只是附加了一点小装饰或是变了个颜色，但相信会有令人满意的防具存在，比如我就觉得伊月挺适合扮洛克人的··



最强装备

本作新增了大武斗会模式，这个模式其实就是变相的生存模式。在此模式中如果取得50连胜甚至100连胜的话，就能获得大量的经验值，同时还可以获得该角色的最强装备。

专用道具 专用道具的确是一个有趣的设定，这里再公开几个：倾奇者装束(前田庆次装备后可以让杂兵翩翩起舞)、又一柄刀(装备后可以分身)、战番旗(上杉谦信装备后可以冰住敌人)、应援团旗(长曾我部元亲装备后，濒死时会一击奉鬼增)。

浅井长政

信义不倒

近江地区浅井家的当家，娶了织田信长的妹妹阿市为妻。他非常注重信义，绝对不能容忍邪恶的存在，为此不惜背负恶名与织田信长公开决裂。他的手下聚集了一大群坚信为正义而战的士兵，是信长统一天下的绊脚石。果然长政不管在哪家公司手下都是义字当先啊！

敌武将

武器：刀

声优：迁谷耕史

阿市

幻妖言惑

敌武将

武器：双头雉刀

声优：能登麻美子

织田信长的妹妹，也是浅井长政的妻子。夫君和哥哥决裂之后，她一直认为无法阻止信长变成魔王是自己的责任。她因为畏罪而不断责备自己，久而久之便产生了自虐倾向。能登麻美子的声线加上自虐少女的性格实乃绝配，阿市也一举成为新角色中最抢眼的一个，可惜她只是敌武将。

风魔小太郎

疾风迅惕

敌武将

武器：十字手里剑

声优：无

本名不详，风魔小太郎只是世袭的名字。他是忍者军团的头目，被北条氏政雇佣而来。他的身分非常神秘，关于他的出身、年龄等一切资料都不明，只知道他的性别为男。他拥有出神入化的忍术，精于暗杀、纵火和谍报，恐怖的是从来没有人见他开口说过话。

片仓小十郎

仁吼义侠

敌武将

武器：刀

声优：森川智之

伊达政宗的得力干将，两人从小一起长大，对政宗来说有如兄长一般。他也是政宗最信赖的人，为人非常讲究义气，绝不会因为任何东西而放弃自己的信念。他对政宗非常忠诚，为了伊达家可以随时奉上自己的生命。而作为一名武人，他拥有高超的武艺，性格中带有好战的一面。

大幅改进的战斗系统





狂热婆娑罗、战极魄力、究极婆娑罗技是本作战斗系统的三大新增设定，它们相互独立又彼此关联，给游戏带来了更多乐趣。简单地说，那就是连击数高就能带来大量金钱，金钱增加就能提升武将能力，能力提高就能斩杀更多敌人，杀敌变多就能发动战极魄力，战极魄力中可以发动究极婆娑罗技，从而杀死更多敌人且带来更高的连击数。

战极魄力 战极DRIVE

在战场上只要玩家完成百人斩，画面左下角的战极魄力槽就会燃烧，这个时候就可以发动战极魄力了。在战极魄力发动后，玩家的能力会大幅上升，包括攻击力、防御力、速度。当玩家达成两百人斩、三百人斩时，战极魄力槽上面也会显示对应的贰、叁阶段。

新兵种

前作的风筝兵、铁球兵、骑兵都给人留下了深刻的印象，而本作还会加入更多的特色兵种，目前已知的有以下4种。



拥有巨大身躯的异形战士，体力、防御力相当高，还能发出冲击波，手持棍棒的他们很像是从《鬼武者》里赶来救场的……



看上去只是一个巨大的仁王像，其实是非常先进的机关，其移动速度非常快，攻击手段也相当丰富，是个非常厉害的敌人。



5人一组的佣兵集团，5人拿着5种不同属性的……



长曾我部军开发的新型兵器，其性能比起前作的……

声优 本作选择的声优明星走的是《高达》路线。一看到石田彰(阿斯兰)、保志总一朗(基拉)，相信大家马上就会想起《高达SEED》。而中原茂(特洛瓦)、石野龙三(张五飞)等人也都曾在"高达系列"中风光一时。

究极婆娑罗技

婆娑罗技是在前作中便已经存在的技巧。在战斗中当玩家蓄满蓝色的婆娑罗槽后，就可以按键发动婆娑罗技。婆娑罗技和“《无双》系列”里的无双技比较类似，发动后处于全身无敌状态，实用性和华丽度兼备。是否拥有好的婆娑罗技也是区分强者和人渣的一大标志。



真田幸村

▶随身携带去黄泉的路费以示自己不畏死的决心，这便是六文钱的含义。



究极婆娑罗技则是本作的新增设定，从目前来看，发动的条件似乎也不简单。不单要蓄满婆娑罗槽，还受高阶段的战极魄力和剩余体力限制。发动后画面上会出现该武将的象征物。虽然条件比较苛刻，不过要远远胜过婆娑罗技！

伊达政宗



◀在家臣[illegible]的保护下，政宗[illegible]千军万马！

狂热婆娑罗 BASARA FEVER

在一定时间内连续击中敌人，就会形成连击数。只要打出100 hits以上的连击，被打倒的敌人就会落下小判。连击数超过200、300时，小判数量也会呈两倍、三倍地增加。

如果连击数能超过500 hits，就会发动“狂热婆娑罗”。在“狂热婆娑罗”状态中，只要打中敌人就会出现小判，其场面非常壮观。获得的小判可以在婆娑罗屋中购买各种道具。

在连击数出现的同时还会出现评价，这点和“《鬼泣》系列”比较相似。100 hits以下为READY，200 hits以下为GO，300 hits以下为DOUBLE，400 hits以下为TRIPLE，500 hits以下为BASARA，500 hits以上为FEVER。



BASARA缭乱攻略，下期展开！

本愿寺显如

信财成皇

敌武将

本愿寺势力的头目。虽然是一个出家人，但是对黄金和肌肉非常有研究。他以“金要纯金，脂肪率要零”来教导手下的群僧疯狂搜刮金钱，并坚持每天锻炼身体。当他不满足于自己所搜刮到的金钱时，便号令他的信徒们向各地势力发起了侵略。总之一句话，搞笑角色。

武器 锡杖

声优 迁亲八

德川家康

东照权现

敌武将

虽然武艺低微，势力单薄，但是运气极好，所以也做起了天下统一的美梦。他拥有被称为“战国最强”的人形机动兵器本多忠胜，并借此东征西讨，打下不少土地。在前作的三方原之战中，为了不与本多忠胜提前交战，很多人都情愿直取德川家康，所以他往往死得最惨。

武器 枪

声优 大川透

今川义元

虚张声势

敌武将

附庸风雅却自得其乐的贵族，由于祖上积德，拿到了一块不错的土地，实力在全日本名列前茅。为此他踌躇满志地要上洛，妄图一举夺取天下。不过在名为桶狭间的地方，他注定要成为信长的垫脚石。虽然满口“风流，风流”，作为东海道第一强弓的他还是不容小视的。

武器 扇

声优 盐屋浩三

北条氏政

老成刚毅

敌武将

在前作中便已登场的敌方角色，在敌武将中算是实力最弱的一个。他继承了祖上留下来的小田原城，但由于能力不足，原有的领土已经失去大半。尽管如此，他依然龟缩在小田原城内，念念不忘恢复先祖的光荣。为了保全北条家，他花重金请来了各种各样的佣兵。

封面 根据游戏中登场武将的籍贯所在，Capcom别出心裁地设计了8种地区限定的游戏封面。正常游戏的封面人物是前田庆次，但地区限定的封面人物是出身于当地的武将。比如长崎的玩家就可以获得绘有岛津大叔的游戏封面了！

GAMES >>>

TOP 10 日本游戏周间销量排行榜

栏目主持：晴天

★2006年7月3日～2006年7月9日

1 新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ ■Nintendo ■2006年5月25日发售 ■ACT ■4800日元■上周排位：1 ◆本周 134568套 ◆累计 2137880套 NDS

2位 异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说 PS2

ゼノサーガ エピソードIII ツァラトゥストラはかく語りき

■Namco Bandai Games■2006年7月6日发售■RPG■6980日元■上周排位：—



作为系列的完结篇，庞大的游戏剧情将会为玩家解开前两作所有的谜团。本作的收集要素非常丰富，通过记录联动，除了可以得到新增加的服装，前作的各种经典造型也会悉数登场，全面进化的"机甲战斗"在画面上的也表现非常的出色，是该系列FANS的必收之作。

本周：123 847套 累计：123 847套

3 更能锻炼大脑的成人DS训练 ■Nintendo ■2005年12月29日发售 ■ETC ■2800日元■上周排位：3 ◆本周 50634套 ◆累计 2700187套 NDS

4位 铁拳 暗之复苏 PSP

鉄拳 ダーク リザレクション

■Namco Bandai Games■2006年7月6日发售■FTG■4800日元■上周排位：—



游戏除了以往最经典的故事和对战模式，在并未追加新人物的情况下有趣的"个性化换装系统"也会让玩家充满无限的新鲜感。新模式"铁拳道场"的登场也对玩家的格斗技巧提出了新的挑战，不断打败敌人获得新的称号会让玩家十分有成就感。

本周：49 426套 累计：49 426套

5 锻炼大脑的成人DS训练 ■Nintendo ■2005年5月19日发售 ■ETC ■2800日元■上周排位：6 ◆本周 33771套 ◆累计 2508372套 NDS

6位 洛克人ZX NDS

ロックマン ゼクス

■Capcom■2006年7月6日发售■ACT■7000日元■上周排位：—



系列第一次采用男女主角的设定，再结合各种活性金属的变身让游戏的玩法更加多变，而通过何种方式击败敌人这种充满战略要素的游戏系统也成为了本作影响活性金属获得的关键，在NDS推出的本作对于触控笔利用率不足应该算是一个不大不小的遗憾吧。

本周：33 652套 累计：33 652套

7 世界足球 胜利十一人 10 ワールドサッカー ウイニングイレブン 10 ■Konami ■2006年4月27日发售 ■SPG ■6980日元■上周排位：5 ◆本周 31228套 ◆累计 832027套 PS2

8 来吧！动物之森 おいでよ どうぶつの森 ■Nintendo ■2005年11月23日发售 ■ETC ■4800日元■上周排位：7 ◆本周 26234套 ◆累计 2911295套 NDS

9 英语菜鸟的成人DS训练 英语泡菜 英語が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け ■Nintendo ■2006年1月26日发售 ■ETC ■3800日元■上周排位：9 ◆本周 21956套 ◆累计 1239164套 NDS

10 超龙珠Z 超ドラゴンボールZ ■Namco Bandai Games ■2006年6月29日发售 ■FTG ■6800日元■上周排位：2 ◆本周 21355套 ◆累计 116437套 PS2

想必这个时候，各位作为学生的玩家已经开始享受轻松的"暑假生活"了吧，而游戏的厂商自然也不会放过这个绝好的商机，在接下来的几个月中还会有大量的新作品推出，相信大家的游戏生活也会过得非常充实。本周除了《超级马里奥兄弟》仍然继续蝉联冠军之外，《异度传说 三章》、《铁拳 暗之复苏》、《洛克人ZX》都在首次进榜就获得了不俗的成绩，看来一款经典游戏所累计的人气是对后续游戏销量的重要保证。

★2006年6月26日～2006年7月2日

1 新超级马里奥兄弟 NEW スーパーマリオブラザーズ ■Nintendo ■2006年5月25日发售 ■ACT ■4800日元■上周排位：2 ◆本周 154299套 ◆累计 2003112套 NDS

2位 超龙珠Z PS2

超ドラゴンボールZ

■Namco Bandai Games■2006年6月29日发售■FTG■6800日元■上周排位：—



比起众多龙珠对战游戏所强调的声光效果，本作在操作上对玩家提出了更高的要求，在加入了包括孙悟空(青年期)在内的6名新角色的情况下，真实的打击感、让人怀念的角色独有招式都会让身为FANS的你热血沸腾，新加入的"许愿功能"也颇为有趣。

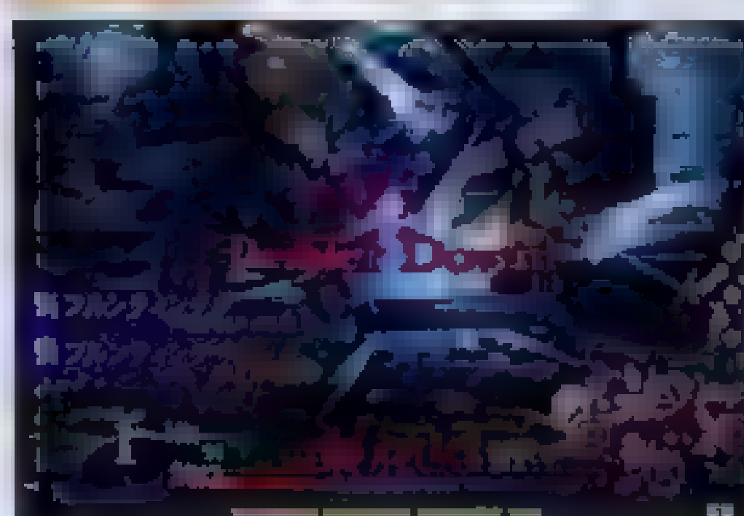
本周：95 082套 累计：95 082套

3 更能锻炼大脑的成人DS训练 ■Nintendo ■2005年12月29日发售 ■ETC ■2800日元■上周排位：3 ◆本周 54564套 ◆累计 2649553套 NDS

4位 女神侧身像2 希尔梅丽娅 PS2

ヴァルキリープロファイル2 シルメリア

■Square Enix■2006年6月22日发售■RPG■7800日元■上周排位：1



作为经典的延续，游戏在未发售之前就受到了多方面的关注，而其创下的首周28万的销量也并没有让大家失望。本作最具魅力的仍然是被玩家津津乐道的战斗系统，通过破坏敌人不同的部位获得道具，也无疑让本作的收集要素大幅度增加，是一款值得慢慢去品味的经典之作。

本周：37 466套 累计：318 976套

5 世界足球 胜利十一人 10 ワールドサッカー ウイニングイレブン 10 ■Konami ■2006年4月27日发售 ■SPG ■6980日元■上周排位：4 ◆本周 37342套 ◆累计 800799套 PS2

6 锻炼大脑的成人DS训练 ■Nintendo ■2005年5月19日发售 ■ETC ■2800日元■上周排位：5 ◆本周 37228套 ◆累计 2474602套 NDS

7 来吧！动物之森 おいでよ どうぶつの森 ■Nintendo ■2005年11月23日发售 ■ETC ■4800日元■上周排位：7 ◆本周 27070套 ◆累计 2885061套 NDS

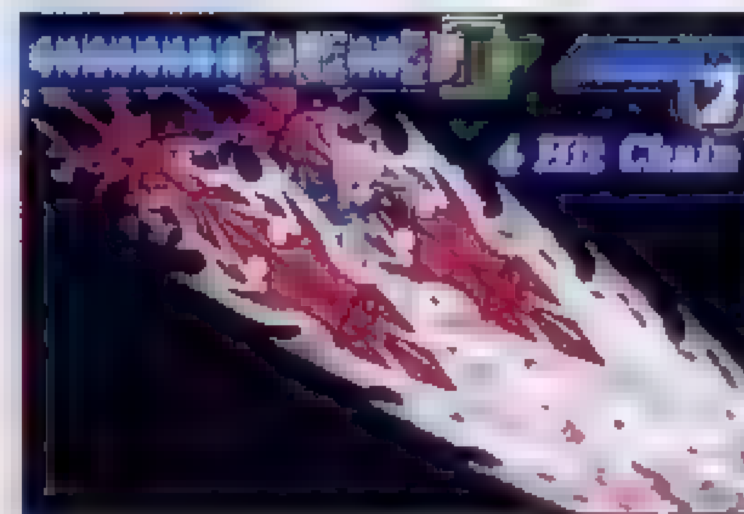
8 我的暑假 携带版 ■SCE ■2006年6月29日发售 ■AVG ■4800日元■上周排位：— ◆本周 26314套 ◆累计 26314套 PSP

9 英语菜鸟的成人DS训练 英语泡菜 英語が苦手な大人のDSトレーニング えいご漬け ■Nintendo ■2006年1月26日发售 ■ETC ■3800日元■上周排位：8 ◆本周 23883套 ◆累计 1217208套 NDS

10位 伊莉丝的工作室 伟大的幻想 PS2

イリスのアトリエ グランファンタズム

■Gust■2006年6月29日发售■RPG■6800日元■上周排位：—



全面进化的战斗系统，收集要素满载的调合系统就足以让玩家沉迷其中，尽情享受游戏所带来的各种乐趣。本作游戏的流程也采用"异世界探索"加"任务委托"的方式进行，再加上素质极高的配乐，一定会为各位玩家带来视听的双重享受。

本周：23 760套 累计：23 760套

《超级马里奥兄弟》自从推出以来，已经在榜中连续三周稳座冠军的宝座，大有取代"脑白金软件"成为榜中第一把交椅新的接班人之势；而《WE 10》则因为世界杯的关系也达到了90万以上的销量，突破100万的目标看来也只是时间的问题。《女神侧身像2 希尔梅丽娅》从本周开始销量也回到了相对平稳的阶段，至于其能否打破前作所创造的60万销量，我们也将继续给予关注。

TOP 10 GAMES >>> 中国期待游戏榜

★统计日期至 2006年7月9日

本期	游戏名	厂商名·类型·发售日	机种
1	生化危机5	Capcom ACT 发售日未定	PS3
2	鬼泣4	Capcom ACT 发售日未定	PS3
3	战神2：圣剑神罚	SCEA ACT 预定2007年2月发售	PS2
4	战国BASARA2	Capcom ACT 预定2006年7月27日	PS2
5	塞尔达传说 含光公主	Nintendo A·RPG 预定2006年第四季度	Wii
6	口袋妖怪 钻石／珍珠	Nintendo RPG 预定2006年9月28日	NDS
7	蓝龙	Microsoft RPG 预定2007年发售	X360
8	梦幻之星 宇宙	SEGA A·RPG 预定2006年8月31日	PS2
9	恶魔城 废墟肖像	Konami A·RPG 预定2006年秋发售	NDS
10	潜龙谍影4 爱国者之枪	Konami ACT 预定2007年发售	PS3

数字标榜

《新超级马里奥兄弟》销量突破200万



任天堂官方近日表示，于5月25日在NDS上所推出的《新超级马里奥兄弟》在发售一个月之后，目前累计的销量已经达到213万，并且其拥有足够的信心保证在今年"夏季商战"中突破300万的销售目标。那各位玩家是否知道在目前全球总销量超过千万以上的前10位游戏排名中，"《超级马里奥》系列"到底占据了几个席位呢？

游戏名称	机种	总销量	全球排名
超级马里奥兄弟(Super Mario Bros.)	FC	40 240 000套	1
超级马里奥世界(Super Mario World)	SFC	20 610 000套	6
超级马里奥大陆(Super Mario Land)	GBA	18 140 000套	7
超级马里奥兄弟3(Super Mario Bros.3)	FC	17 280 000套	8

2006 日本主机销量榜 HARDWARE >>>

※总销量统计起始日期为2006年1月1日

名次	机种	总销量	7月3日～7月9日	6月26日～7月2日
1	NDSL	2 789 663台	149 454台	153 566台
2	NDS	1 297 482台	1 009台	3 504台
3	PSP	1 124 848台	31 959台	25 935台
4	PS2	861 025台	23 332台	23 133台
5	GBA SP	185 011台	2 818台	2 919台
6	GBM	116 011台	1 379台	1 443台
7	NGC	69 049台	934台	1002台
8	X360	70 871台	1 610台	1 897台
9	Xbox	1 740台	13台	8台

短信排行获奖名单

统计日期：2006年5月1日～2006年5月15日

获得上期"短信排行榜"高乐高大奖的读者手机号码是1376402****和1393782****。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放。

1373705****	1377560****
1384892****	1342648****
1355735****	1339108****
1342525****	1356024****
1360789****	1378362****
1351286****	1373615****
1353558****	1375625****
1312014****	1397739****
1377821****	1398674****
1359384****	1381929****

● 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000
● Email速递：ucg@ucg.com.cn

TOP 10 GAMES >>> 欧美游戏排行榜

关注欧美劲爆新作 掌握游戏流行趋势

由于本次统计的日期正好处于"世界杯"即将结束的阶段，所以美国销量榜中出现6款足球游戏的情形；而《锻炼大脑的成人DS训练》自从上个月初次进入榜中之后，也一直稳定在前五名的位置，这无疑为本作在欧美市场的销售前景打下了良好的基础。

美国租赁榜

★统计日期 2006年7月2日～7月8日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型	机种
1	2006 FIFA 世界杯 2006 FIFA World Cup	EA 2006年4月24日 SPG	PS2
2	旋转钻子 Drill Dozer	Nintendo 2006年2月6日 ACT	GBA
3	2006 FIFA 世界杯 2006 FIFA World Cup	EA 2006年4月24日 SPG	Xbox
4	锻炼大脑的成人DS训练 Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day	Nintendo 2006年4月17日 ETC	NDS
5	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo 2006年5月15日 ACT	NDS
6	小死神 Death Jr.	Konami 2005年8月16日 ACT	PSP
7	2006 FIFA 世界杯 2006 FIFA World Cup	EA 2006年4月24日 SPG	X360
8	2006 FIFA 世界杯 2006 FIFA World Cup	EA 2006年4月24日 SPG	NGC
9	2006 FIFA 世界杯 2006 FIFA World Cup	EA 2006年5月22日 SPG	PSP
10	FIFA 06 FIFA 06	EA 2005年10月4日 SPG	PS2

美国销量榜

★统计日期 2006年7月2日～7月8日

本期	游戏名	厂商名·发售日·类型	机种
1	侠盗猎车：自由城故事 Grand Theft Auto:Liberty City Stories	Rockstar Games 2006年6月23日 ACT	PS2
2	新超级马里奥兄弟 New Super Mario Bros.	Nintendo 2006年6月30日 ACT	NDS
3	篱笆墙外 Over the Hedge	Activision 2006年6月23日 ACT	PS2
4	2006 FIFA 世界杯 2006 FIFA World Cup	EA 2006年4月28日 SPG	PS2
5	锻炼大脑的成人DS训练 Brain Age: Train Your Brain in Minutes a Day	Nintendo 2006年6月9日 ETC	NDS
6	实况足球进化版5 Pro Evolution Soccer 5	Konami 2005年10月21日 SPG	PS2
7	古墓丽影：传奇 Tomb Raider: Legend	Eidos 2006年4月7日 ACT	X360
8	加勒比海盗：亡灵宝藏 Pirates of the Carbbean:Dead Man's Chest	Buena Vista Games 2006年7月7日 ACT	PSP
9	杀手：血钱 Hitman:Blood Money	Eidos 2006年5月26日 ACT	X360
10	合金猎犬 Chrome Hounds	SEGA 2006年7月7日 STG	X360

排行榜调整说明

在综合了广大读者的意见之后，从本期开始排行榜将对现有的版块进行一定的调整，不知道眼尖的读者是否发现了所有的变化呢？

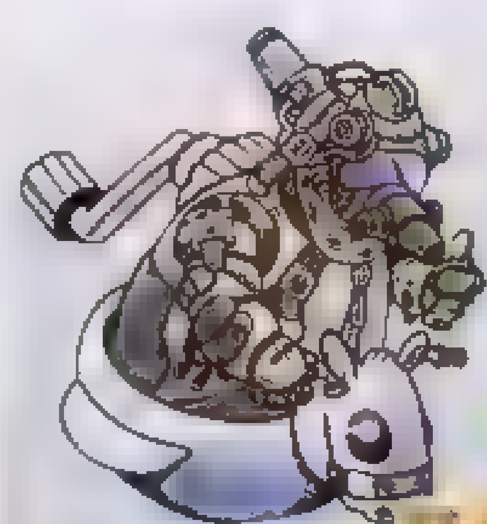
①日文游戏排行榜方面，改变以往只着重介绍第一名游戏的做法，以后会在榜中传递给大家更多最新以及有介绍价值的游戏，大大地降低了介绍的重复性，让榜中的内容更丰富。

②废除掉"重复性极高，存在意义不大"的"最期待中文化游戏榜"。

③增加"数字标榜"版块，为大家深入分析更多有关游戏和主机销量的数据，让广大读者关注的并不是一个简单的销量数据，而是它背后所预示着的业界发展趋势。

如果大家还有什么好的建议和想法，欢迎来信或使用E-mail提交，"排行榜"的新任主持人"晴天"将会时刻聆听来自大家的宝贵意见。

黄金珍藏×1 热血推荐×5 栏目主持 ACE 飞行员



黄金眼

GOLDEN EYE CROSS REVIEW

最近发售游戏的多视角评价

上帝保佑，近期的游戏终于多了起来，呈现出一片繁荣的景象。已经进入朽木之年的PS2最近突然焕发了青春，连续多款大作的发售必定可以满足众多嗷嗷待哺的RPG玩友。从本期开始，黄金眼栏目将发生两个变化。其一，原“★”评价标准将变为更加直观扼要的一句评语。其二，每位编辑评语中的精髓部分将会用粗体表示，让读者一目了然。希望这些改变能够令读者更加准确了解这个游戏。另外，随着X360游戏新一轮发售热潮的来临，黄金眼栏目也会顺应潮流的增加对X360的评测。现在本人就等《丧尸围城》的发售咯。

铁拳 暗之复苏

黄金珍藏



画面 音效 系统 总分 31

▲继承《铁拳》超百分百移植态度的掌机杰作！

[illegible]

在发售日之后，原本对PSP版《铁拳》的疑虑便被游戏的超高素质打得烟消云散。角色、道具、CG动画、11个模式……一张小小的UMD居然可以承载这么多内容！无线对战的流畅以及网络功能的实现也为交流提供了便利。只要过得了操作关，你享受的便是原汁原味的《铁拳》最新作。



GOUKI

说实话，这是一款象征意义大于实际意义的作品。NBGI以其一贯的诚意为我们奉献了一款高质量的移植游戏，以PSP的机能来说，简直无可挑剔！但我更希望我能够在PS2上用PS2手柄或者是摇杆来玩它，而不是手拿PSP晃来晃去——**PSP实在是不适合此类需要精确操作的游戏，手痛。**



多边形

若不是PSP硬件上先天的不足，这绝对是一款完美的作品，无论从哪个方面来看都足以证明Namco的制作实力和认真的态度。阐述这个游戏的优点是多余的，令人感到遗憾的地方是没有实现真正意义上的网络对战，而PSP十字键本身的缺陷倒是可以利用专用格斗键套来弥补。

■UMD■NBGI/Namco■铁拳 DARK RESURRECTION■FTG■2006年7月6日■1－2人■对应无线LAN功能■160KB以上

洛克人 ZX

热血推荐



画面 音效 系统 总分 25

■承继ZERO之魂，全新变身系统登场！

小白龙

本作给人的感觉十分亲切，不但保留了“ZERO系列”的众多优点，新加入的变身系统也十分有特色。仅是能够变身成我们熟悉的X、ZERO、以及四大天王，就够“ZERO系列”的Fans兴奋的了，加上全程语音以及精心制作的过场动画，**本作绝对会让人爱不释手，这个假期就交给它吧！**



纱[illegible]

手感不错，难度适中，剧情部分是全程语音，关卡设计极富挑战性，**不愧是近期NDS上难得的ACT大作。**引入男女主人公加强了剧情部分，主人公的变身系统也很有意思，并可以用下屏来查看情报。与之前作品的联动也是很有意思的。令人不解的是取消了等级评价系统，令老玩家多少有些不满。



猫太

全新的变身系统与NDS机能配合得很好，根据变身形态的不同，NDS的下屏也拥有分析敌人弱点、地形雷达、编辑弹道等功能。游戏的各个地区相互连通，更有大量的支线任务，自由度、耐玩度更胜于GBA上“《ZERO》系列”。**惟一的不足就是游戏画面比起GBA上的作品没有太大进步。**

■卡片■Capcom■ロックマン ゼクス■ACT■2006年7月6日■1人■无对应周边■自带记忆功能

伊莉丝的工作室 伟大的幻想

热血推荐



画面 音效 系统 总分 25

■异世界探索与调合系统的完美结合



[illegible]天

该系列从初代开始就以清新的画面风格，出色的背景音乐，简单而有趣的调合系统得到了众多玩家的支持。新作在继承了以上优点的同时，游戏的战斗和调合系统也更具人性化，通过“任务委托”推进剧情的方式和“异世界探索”**中的无穷收集乐趣一定会让玩家体会到全新的游戏感受。**



雨滴

本作在继承了“《工作室》系列”系统的基础上，强化了战斗要素和任务的重要性，很多合成素材都需要完成委托任务才能够获得，而且战斗时精灵还能够与主角依凭改变其职业，让战斗画面十分华丽。本作的世界观也比以往宏大很多，加上动听的游戏音乐和各具特色的游戏角色，值得推荐。



邪魔天使

游戏在战斗以及人物培养方面比前几作有所增强，而道具的调合以及设计也变得很体贴，很容易上手。有时间限制的迷宫探索以及战斗很有挑战性，而战斗方面通过变换玛娜种类的形式来改变战斗风格很有新意。**要说游戏的缺点的话，就是回自己的家时觉得有些麻烦，而画面还有加强的空间。**

■DVD-ROM■Gust■イリスのアトリエ グランファンタズム■RPG■2006年6月29日■1人■无对应周边■350KB

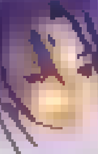
异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说

热血推荐



画面 音效 系统 总分 24

■融合了RPG要素的AVG游戏



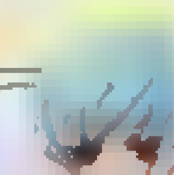
十六夜

随着本作的推出，“《异度传说》系列”也将告完结了。改良后的战斗节奏明显上升，而机甲战斗方面，由于采用了新系统，使整个战斗更加具有战略性。**其实与十六夜一样，剧情才是更多人关心的重点，**灵知出现的原因、紫苑与KOS-MOS的关系等等，这些谜团都将会在游戏中为玩家一一解开。



猫太

作为最终章，确实可以说是为这个广受关注的系列画上了圆满的句号。首先便是人设的改变，大人气角色KOS-MOS终于摆脱了“邪神”的束缚，而且作为本作的核心角色戏份大为增加。**战斗方面，正体战斗的节奏明显上升，一定能让饱受前作拖冗之苦的玩家感泣。**本作绝对是这段时间一定要玩的游戏之一。



邪魔天使

作为系列的完结篇，游戏更多的将重点放在了剧情上，**结局那令人叹为观止的一小时给人强烈的冲击，**不过也许是有因为太强调剧情，系列一贯的除了剧情其他方面都比较薄弱的缺点依旧保留了下来。游戏在系统上回归了系列原点，非常体贴。另外，迷你游戏的趣味性比前几作有所加强。

■DVD-ROM■Bandai Namco Games■ゼノサーガ エピソードIII ツァラトゥストラはかく語りき■RPG■2006年7月6日■1人■无对应周边■95KB

勇敢的故事 /ブレイブ ストーリー新たなる旅人/SCEJ/RPG/PSP 评分 [illegible]

天外魔境 第四默示录/天外魔境 第四默示录/Hudson/RPG/PSP 评分 [illegible]

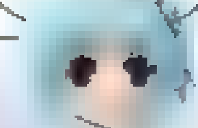
女神异闻录 PERSONA3

热血推荐



画面 音效 系统 总分 24

开枪之后你将体验到另一个世界



雨澜

这个游戏不到最后一刻，你不会认为它是一个RPG，因为游戏的流程实在太像一款恋爱AVG了！所以本作的制作人员为了弥补玩家这种错误认识，特地在游戏的最后为玩家准备了一个高达268层的巨大迷宫，而当爬上这巨大高塔之后，等待玩家的将是一个会13段变身的最终BOSS……



纱迦

第一感觉就是怪，从世界观到系统莫不如此。学园生活和战斗冒险几乎有着同等的地位，与传统RPG相悖的设定极多。不过总的来说还是不错的。人设虽然不再是金子一马，但超强的声优阵容弥补了这个遗憾。只是游戏中选项过多，而且多会有直接影响，对于追求完美的玩家实在是个考验。



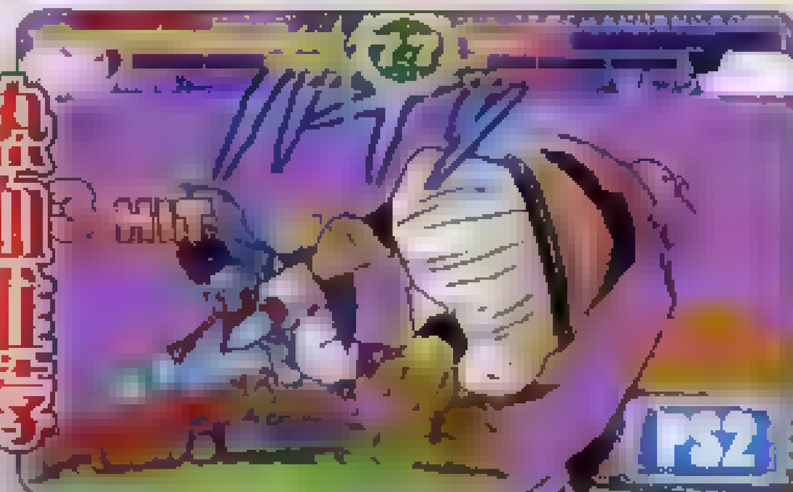
邪魔天使

剑走偏锋的典范，学园生活完全就是恋爱AVG，这是最让人震撼的地方，但学园生活也正是系列的特色，不过本作略显单调了点。而恶魔合体由于附加许多新要素所以进化的地方不少。战斗方面游戏相对比较简单，属性相克依旧是重点。自动生成迷宫见仁见智，只是疲劳度有时觉得麻烦了点。

■DVD-ROM■Atlus■ペルソナ3■RPG■2006年7月13日■1人■无对应周边■87KB

超龙珠 Z

热血推荐



画面 音效 系统 总分 24

再现格斗感觉，摒弃喧哗的表皮



ACE 飞行员

本作与之前推出的各版本龙珠游戏的最大区别在于全面提升的格斗游戏的感觉。所以对原著喧哗的演出效果有所收敛。这可能令某些老玩家感觉不够魄力。继承技的引入非常有趣，可以体会张冠李戴产生的特有的游戏乐趣。对于人多势众的龙珠家族来说，游戏的可选角色实在太少。



纱迦

游戏居然没有家用机游戏必备的"故事模式"，我们只能归咎于作品是移植自街机所留下的后遗症了。良好的操作有手感和传统的摇杆指令让熟悉格斗游戏的玩家很快就能找到格斗游戏的感觉。游戏在招式设计的上十分贴近原著，我们往往可以从出招中联想到漫画中的经典情节。



D・S

如果你想喜欢刺激的龙珠游戏，那应该选择以前推出的《龙珠Z3》。如果你喜欢纯正的格斗游戏风格，那这款《超龙珠Z》是你的首选。本作的制作人由街霸生父船水纪孝担当，操作手感自然有了保证。家用机版增加了人物成长系统，该系统并非随便的拼凑，设计得比较成熟，增加了游戏的耐玩度。

■DVD-ROM■Bandai Namco Games/Bandai Namco Games■超ドラゴンボールZ■FTG■2006年6月29日■1~2人■无对应周边■107KB

乐克乐克



画面 音效 系统 总分 22

LR键与左右摇摆的乐趣！



多边形



原本以为只有GBA SP上装备了水平感应装置的《瓦里奥制造 大回转》才会让人玩得左右摇摆，没想到PSP的《乐克乐克》只用两个按键也达到了同样的效果！充满童趣的画面风格以及超级可爱的音乐让人无法不沉浸其中，而多变的关卡设计和足够的收集要素更是给予了反复通关的理由！



ACE 飞行员

这是哪家的学龄前儿童在唱歌？游戏的背景音效就会给你这种感觉！本作还推出了简体中文版，当然，游戏对语言的要求没有那么高，因为你只需要用到LR键就可以很愉快地进行游戏了！画面上那个像软蛋黄一样的小家伙真是非常可爱呀，游戏的收集要素很重，不少道具非得反复几次才能拿到。



胜负师



不得不承认，这样的作品有足够的理由接受：画面清新，角色可爱，音乐另类而不失动听，三键操作和画面倾斜的创意表现了休闲理念。同样，你也有足够的理由放弃：流程过短，关卡风格重复，缺少趣味十足的BOSS战，另类操作给玩家带来了不便，并导致游戏节奏的缓慢……我选择接受。

■UMD■SCE■Loco Roco■ACT■2006年7月6日■1人■无对应周边■160 KB

合金猎犬

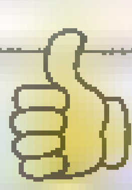


画面 音效 系统 总分 21

单机版只能算训练关



十六夜



根据任务需要更换各种部件，这样的形式对于不少玩家来说其实并不新鲜。不过本作真正强调的是兵种的特性，这里不存在面面俱到的万能型，玩家只有充分理解并运用每一种类型的优势才能完成任务。另外，本作的真正乐趣是网上的协同作战，相互配合、取长补短才是团队生存的惟一方法。



多边形

游戏中对于机体的厚重感做得还有所欠缺，不太像是在操作一架重量惊人的庞然大物。不过游戏的战斗部分设计得还是不错，有些战局并不是靠蛮力就可以拿下的，而收集得来的零件给予了玩家自由组合的权利。不过如果不能上网去对战，这个游戏的乐趣就降低了一大半，很多道具只能通过网战获得。



Ace 飞行员

硬派的机体设计是这款游戏一大卖点。相对成熟的手感和系统在很大程度上弥补了单机版略显单调的缺憾。我对这款游戏的认识呈现出波浪状。起初印象是值得期待，当看到游戏中千篇一律的场景时好感度顿时下降。好在每关任务设计得还比较精巧，给人带来了战争的投入感。

■DVD-ROM■SEGA■Chrome Hounds■ACT■2006年7月6日■1人■对应Xbox Live■硬盘记忆

捉猴啦！百万猴军



画面 音效 系统 总分 19

史莱姆？金属乌贼？原来是"杀猴啦！"



小白龙

故事模式让人有点失望，所谓的"可以选择行进路线"只是徒有虚名，两种路线的关卡几乎完全一样。关卡的重复性太高，敌人的种类也比较少。所幸本作的角色十分丰富，更有各色各样的武器以及必杀技供玩家选择，使用他们参加四人乱斗的擂台，与朋友一决高下还是十分有趣的。



猫太

当大家看见游戏后期铺天盖地的史莱姆与金属乌贼，当你拿着激光枪向着猴子疯狂射击，你就会发现本作可称为《合金弹头：捉猴版》，也可以叫《骇猴帝国》或《勇者斗恶猴》，但绝对不是《捉猴啦！》。不过能够对游戏角色进行编辑，合成各种各样的武器，这点还是值得肯定的。



GOUKI

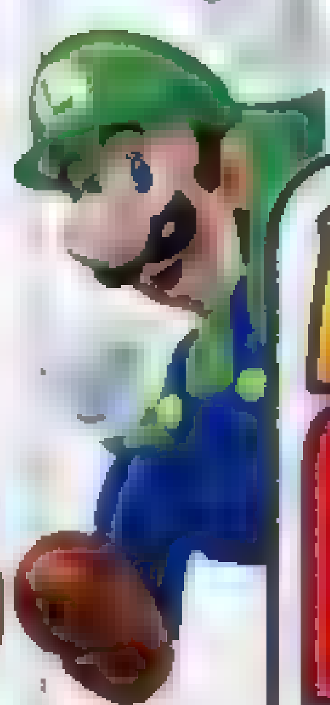
很难相信系列的最新作居然会是这么一款游戏，不客气地说，这款游戏有负《捉猴啦！》的盛名。系列的精髓——与调皮捣蛋的猴子的斗智斗勇在本作中居然变成了不顾一切的猛冲猛打，平庸的任务设置也让人禁不住悲观地认为这个系列已经彻底沦落为二流的平台动作游戏，希望这只是一个意外

■DVD-ROM■SCE■サルゲッチュ ミリオンモンキーズ■ACT■2006年7月13日■1~4人■无对应周边■167KB

指环王：中土大战II/LOR：The Battle for Middle-earth II/EA/RTS/X360 评分

掠食/Prey/2K games/FPS/X360 评分

黄金眼评分 27 黄金珍藏




新超级马里奥兄弟 NEW SUPER MARIO BROS.

文 Gouki ◆游戏时间：40个小时以上

马里奥就是马里奥，没有什么可以代替！

NDS／卡片／Nintendo／2006年5月15日／自带记忆功能／1～4人／对应NDS无线联机功能／日版／4800日元



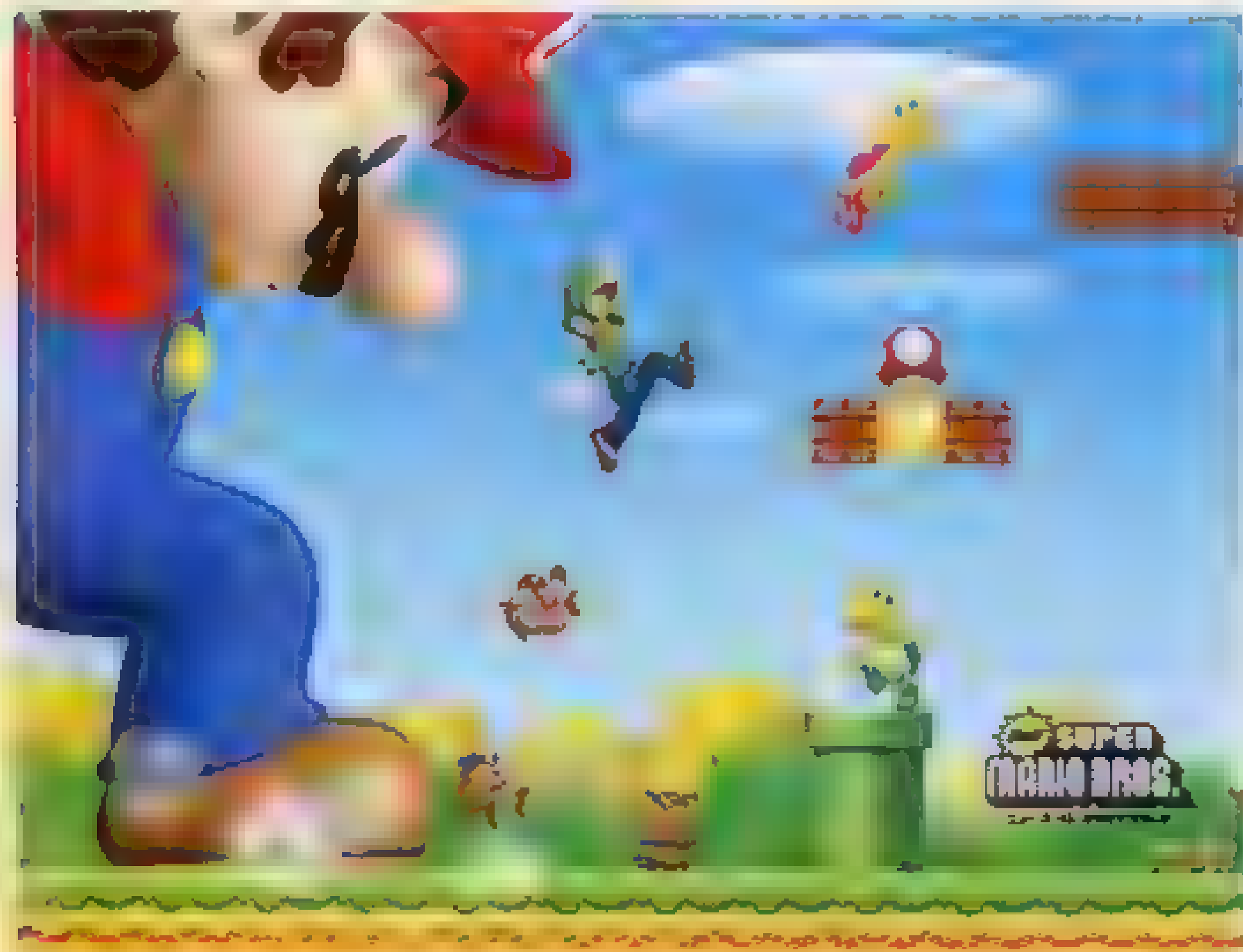
超马归来！

这是最好的时代，因为作为玩家的我们正处于技术飞速发展的时期，日新月异的科技正不断地为游戏业注入新的活力；这是最差的时代，对于吃了十几几十年游戏这碗饭的游戏厂商来说，游戏玩家们正被各种各样新崛起的娱乐方式所分流，动辄百万大作频出的美好的时光已经一去不复返了。

当然了，总有那么几款游戏——准确地说，是几个系列，在如此这般大环境之下一次一次地逆流而上，用无与伦比的创造力和精益求精的制作态度不断地激发着新老玩家们对游戏的热情——《马里奥》系列"就是游戏业精英中的精英。

已经有差不多15年没有正统的2D《马里奥》游戏了——听上去是不是很荒谬？但事实就是如此。1992年SFC上的《超级马里奥大陆2》之后，任天堂就停止了原创2D《马里奥》游戏的开发工作，当《马里奥》系列新作再度出现在玩家面前时，我们大胡子水管工已经是3D多边形的姿态了——《超级马里奥64》(1996年)；而随后2001年的《阳光马里奥》也依然是《超级马里奥64》概念上的拓展，能够引起老玩家共鸣的，仅仅只是某几个关卡中那几段耳熟能详的背景音乐而已。

所以说，当《新超级马里奥兄弟》(以下简称《新马里奥》)在2005年的E3上首度公开时，当熟悉的背景音乐，熟悉的游戏规则，熟悉的关卡设计重新出现在我们面前时，全球的游戏媒体都为之一震，套用现在非常流行的命名方式，那就是：《超马归来》(Super Mario Returns)。





蘑菇王国：重装上阵

马里奥、碧奇公主还有库巴王这几十年的故事，估计用不上三句话就能说完——不过即使是这样，也依然阻挡不了历史的车轮滚滚前行，是的，当蘑菇王国的史学家们编写年史时，每年的重大事件都只有可能是——碧奇公主(又)被抓走了、碧奇公主终于(又)被救回来了。

虽然说这一次是小库巴子承父业，在蘑菇王国里瞎搅和了一番，不过说到底也还是万变不离其宗，蘑菇王国被了无新意地划分为8个关卡，马里奥不知道是第几次又开始了拯救之旅……很无趣是吧？**但是，我们还是要说，我们猜到了《新马里奥》的开头，也料到了结尾，却不曾想到过程会如此充满乐趣。**

《新马里奥》采用了N64《超级马里奥64》的3D人物造型，虽然游戏依然是以2D横卷轴的形式进行，但3D人物在动作连续性方面较2D人物有很大的优势，初一上手，只消一个转身动作，就会让你感觉马里奥更加"生动"，马里奥挺胸(肚子)抬头跳跃的样子真是可爱极了。在操作方面，游戏也回归到最原始的两个动作键，几乎不存在上手的难度，不过，这并不代表马里奥的动作会很单调，正相反，配合方向键，能够让马里奥做出丰富有趣的动作，比如你可以用屁股踩砖块，如果踩到了那种藏有金币的特别砖块，就会看到马里奥的屁股在上面不停地踩踩踩踩……一共十下，最后还会有一个红蘑菇的特别奖励；再比如三段跳，能够让马里奥跳得比平时更高，当然，这需要你有一定的跳跃基本功；又或者你可以用三角跳在两面墙之间弹来弹去，最后蹦到顶点——继《阳光马里奥》之后，任天堂有意识地进一步降低了三角跳的难度要求，任何人都可以轻松使出这个华丽的动作——你所需要做的，就是在关卡中不断地发掘尝试那些可能需要通过特殊动作才能到达的隐藏高台，拿到秘密的宝藏。不过，在通关之后，你很可能和我一样意犹未尽——为什么任天堂不设计一些类似于《风之克罗诺亚》里的"疾风大作战"那样的更有挑战性的隐藏关卡呢？

话虽这么说，但若是想集齐游戏中全部的大金币，也不是一件容易的事情，这也是任天堂有效地延长玩家游戏时间的一大法宝。有些大金币的获得，除了要拥有好身手之外，敏锐的观察力也是必须的——有多少玩家和我一样，在第一次通关游戏时根本就没有到过第四和第六关呢？《新马里奥》增加了超级大蘑菇、缩小蘑菇以及蓝龟壳这三种新道具，游戏的许多隐藏要素都需要用到这三种道具，当你实在找不到某个关卡里最后的那个大金币的时候，也许存一个超级大蘑菇在下屏幕，然后再进入那个关卡，轻轻一点——让马里奥(巨大版)在关卡里大肆破坏一番，说不定就有收获哦！

就算你集齐了游戏中全部的大金币，但也并不代表着游戏已经100%了，除了迷你小游戏之外，"马里奥对路易"的联机对战模式也是游戏的一大亮点！也许你一直都对自己玩《新马里奥》的技术很自信？也许在对战过后，你会对《新马里奥》有新的认识，与人斗其乐无穷啊……



百万金婴

近日《超人归来》的上映让时隔近20年的超人旋风再度席卷全国，不过，这个著名的世界超级英雄却面临着"认知度"不高的尴尬局面——无法保持长时间的曝光度让超人逐渐从人们心中淡去，蜘蛛侠，X战警的新崛起自然也是让超人倍感压力。这种局面不由地让我想到了马里奥这个游戏业界的"超人"——为什么任天堂尽管这么多年都没有推出完全原创的作品，但却一直不断复刻各种版本的《马里奥》？**除了商机之外，让刚刚加入的新玩家也能够迅速认识马里奥，体验《马里奥》的游戏风格恐怕也是任天堂的重要战略手段。**自从《超级马里奥兄弟》诞生以来，《马里奥》游戏几十年如一日地保持着同一手感，同一游戏性，只是依靠画面或者关卡设计的提升，却能够源源不断地给玩家带来无穷的欢乐，我们除了要对这个系列的生父宫本茂先生表示敬佩之外，任天堂严格的质量监督体系以及精益求精的制作态度都是这个粗壮矮小的水管工能够一直屹立不倒的重要原因。截止至发稿时，《新马里奥》在日本的销售成绩已经达到了213万套，北美地区的销售成绩也接近70万，马里奥再次证明了自己"百万金婴"的实力，并且从《新马里奥》的实际开发角度来说，"系列量产化"简直可以说是易如反掌，NDSL绝对是一个很好的2D游戏平台，就让我们期待着任天堂能够带给我们更多的精彩。

乐克乐克 LocoRoco

文 多边形

乐克乐克	SCE	ACT
PSP Loco Roco	2006年7月6日	简体中文版
1人	160KB	4800日元
无对应周边		全年龄玩家对应

START!

按住 L 键或者 R 键，游戏的背景便会向所按的方向倾斜，乐克乐克便可朝倾斜的方向滚动了。

将 L 键和 R 键同时按住再松开，就可以弹动舞台，让乐克乐克跳起来。按住的时间越长，就会弹得越高！

将 ◎ 键久久地按住不放便可再次融合成一个胖胖的乐克乐克！

当遇到狭窄的地形，胖胖的乐克乐克无法通过，此时可以按下 ◎ 键，闪电之后便会分裂为许多个小乐克乐克，然后便可一个个通过了！

Yahooo! Pata Pata Ho~ho~ ho? Waaaa! Hi! Oh! Pon! Paku! Don! GoAL!

故事

在遥远的“惑星先生”身上居住着许多会唱歌的小生物“乐克乐克”，他们整天快乐地歌唱，和他们的好朋友“姆依姆依”一起生活得无忧无虑。

忽然有一天，正当“惑星先生”睡着甜蜜的午觉时，外星球的“毛杂军团”从宇宙深处向“惑星先生”侵袭而来，他们绑架了好多“乐克乐克”。突然间醒来的“惑星先生”于是施放闪电、倾斜大地，要来准备拯救“乐克乐克”了！

拥有孩子般笑容的乐克乐克

吃嘛嘛香身体棒的乐克乐克

像女孩子般任性的乐克乐克

脾气古怪爱生气的乐克乐克

将速度视为生命的乐克乐克

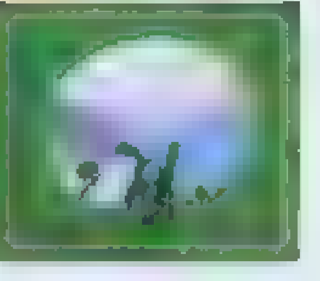
说话快得不得了的乐克乐克

左右摇摆的乐趣 就在你的手中！

吃下乐克乐克果实，乐克乐克就会变大！有些隐藏的机关可是需要一定数量的乐克乐克才能打开哦！



乐克乐克的好朋友，喜欢唱歌，隐藏在关卡中。每个关卡中都有三个隐藏的姆依姆依，要找到他们可不容易哦。



强有力的嘴巴可以把乐克乐克吹向高处。轻轻地碰一下他，他便会将乐克乐克吸到嘴巴上，找到合适的角度就让裘帕pon~的一声把乐克乐克吹飞出去吧！



这个世界的虫虫也是乐克乐克要抓捕的对象。红色的硬币虫可以为乐克乐克增加一枚硬币；橙色的硬币虫更是可以一次为乐克乐克增加十枚硬币；而蓝色的道具虫被抓捕后会给乐克小屋增加一个道具！



来自宇宙的邪恶生物，以捕捉乐克乐克为乐。他是这次"惑星先生"危机的元凶，每次碰到乐克乐克都会残忍地将乐克乐克吸走，但是只要乐克乐克勇敢地用身体去撞击他，他也不是不可以被击败呀！此外世界中还会有一些"小杂"存在，虽然他们不会吸掉乐克乐克，但是会附在乐克乐克身上而导致行动不便。



迷你游戏

如同街机上的"UFO抓娃娃"游戏一样，操作长长的夹手把所有的道具都抓起来吧！操作的方法非常简单：第一步：按下○键，夹手便开始移动；第二步：看准要抓的道具，在它的正上方按下○键让夹手停住；第三步，这时夹手就会自动垂下，并夹起你想要的道具。



注意 有时候会夹起乐克乐克，便可以为乐克小屋增加一个乐克乐克，每一种乐克乐克可以获得20个。如果超过了20个的话，那么每个乐克乐克可以兑换成300枚硬币！



用裘帕的嘴把乐克乐克"吹"到目的地的游戏，考验技巧的时候到了！操作方法依然是只要一个○键：第一步：按住○键不放，画面右边的计量表便开始启动；第二步：等达到你想要的力量，松开○键；第三步：接着乐克乐克便pon~的一下被裘帕吹出去了，反复这个步骤让乐克乐克向着终点前进吧！

注意 一路上会有毛杂、姆斯姆斯和可怕的荆棘等着乐克乐克来自投罗网，可千万不要碰到他们，最好安全地绕道而行吧。

来这里创造属于自己的乐克乐克关卡吧！在事先设定好的起点和终点之间自由配置零件，来建造只属于你的迷你乐克乐克关卡。除了可以自己随意搭建之外，还可以与朋友交换关卡资料，比一比看谁的关卡设计的最有创意？



注意 由于乐克制作大师的存档和游戏的存档是分开的，所以在退出乐克制作大师的时候千万别忘了先保存资料，以免辛辛苦苦搭建的关卡丢失了。

乐克小屋

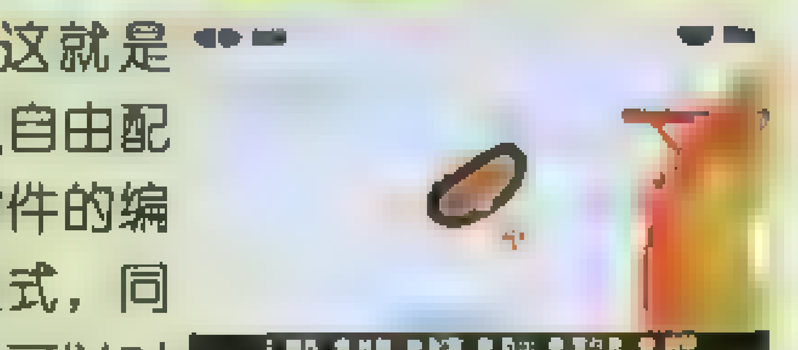
看起来和乐克制作大师好像差不多，但是其中的乐趣却是完全不一样的呀！乐克制作大师追求的是巧妙的关卡设计，讲究的是自由设计的乐趣。而乐克小屋除了以上的要求之外，最大的区别是在乐克小屋中只有起点没有终点，如何能设计出精巧的"永动机"，让乐克乐克不停地在小屋内循环游走才是难点所在。另外在乐克小屋中，你是无法对乐克乐克进行直接操作的，只有通过巧妙的关卡设计才能让乐克乐克不停地跳动起来！



在鉴赏模式中，乐克小屋中的乐克乐克将会按照你所设计的样式运转起来。在这个状态下可以随意移动镜头、或者缩放镜头，如果觉得哪里不合适的话，立刻按下START键来就可以进入编辑模式了！



这就是可以自由配置零件的编辑模式，同时也可以对配置好的零件进行调整和更换，甚至连小屋内的乐克乐克都可以随意配置。一切都准备好了之后就按下START键让小屋运转起来吧！



集系列十年精华的最高杰作



文 胜负师

虽然很多人对于选择PSP平台移植《铁拳5 暗之复苏》颇有微词，但是PSP版却秉承了南梦宫诚意十足的移植态度，为广大《铁拳》爱好者带来一款近乎完美的掌机《铁拳》作品。华丽的画面，高速的读盘，丰富的模式，有趣的玩法，很难想象在一张小小的UMD中可以装下35名角色以及全部角色的换装道具和结局动画，可以说这才是物超所值的佳作。在UCG总125和126期，胜负师曾对PS2版《铁拳5》的系统进行了详细的介绍，而"暗之复苏"版本只是《铁拳5》的加强版，系统变化比较小，所以这次我会就玩家最关心的网络联机和原创模式进行一些介绍。

PSP	铁拳 暗之复苏	NBGI	FTG
	铁拳 DARK RESURRECTION	2006年7月6日	日版
	[illegible]人	160KB以上	4800日元
	对应无线LAN功能		推荐玩家年龄 12岁以上

联机与联网

NETWORK是PSP版《铁拳 暗之复苏》中不可或缺的一个模式，其中包含了对战、交换以及全球网络排名等内容。以下会对联机和联网方法以及相关要点和注意事项进行说明，希望能对各位玩家有所帮助。

联机对战

当有多台PSP和多张游戏碟时，大家可以同时选择BATTLE LOBBY，利用无线Wi-Fi功能进行最多15人的联机对战。对战项目有个人战、组队战以及铁拳保龄球的对战。三种对战无论胜负都可以取得一定的金钱，而个人战和组队战是会记录角色胜负数并影响段位升降的。对战时邀请方为1P，被邀请方为2P，1P可以在赛前设定局数、每局时间、自己在左侧还是在右侧等项目。单场比赛结束时，还可以选择继续对战（角色和场地不变）、更换角色以及退出。在对战时是不能按START键进行暂停的，如果有一方中途退出或断电，那么另一方会出现短暂死机，之后自动退出。正常情况下对战感觉相当流畅，只会在每局分出胜负时出现一点延迟，但不影响比赛。

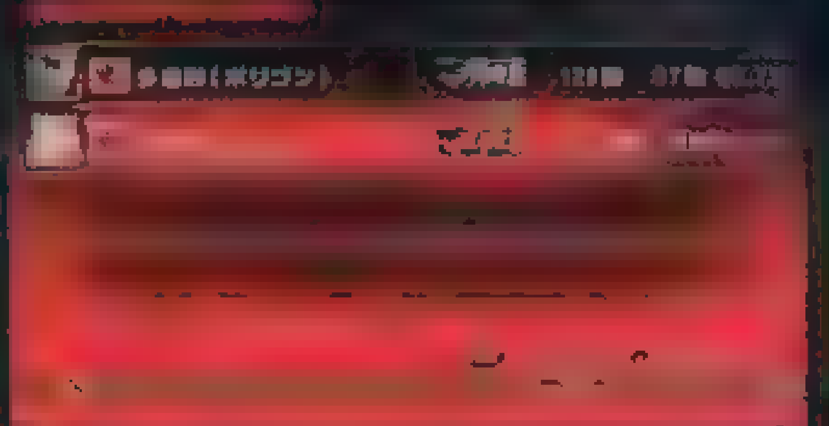
另外还可实现一张游戏碟双机对战，需要有碟玩家选GAME SHARING，让无碟玩家下载游戏内容。下载完毕进入游戏后，双方可以选择所有角色，但局数、时间等项目为默认值，而对战场地也固定为"工业废墟"。下载可能需要一段时间，但只要对战结束后不换人，那么读取资料的时间还是很快的，只是对战节奏有少许拖慢。

CHECK 需要注意的是，无碟PSP的系统要在2.60以上，然后进入主界面的"设定"，再进入"网络设定"，选择Ad Hoc模式，并选择自动频道。之后进入"游戏"，选择"游戏分享"，即可进行下载。

联机交换

在DATA EXCHANGE中，可以进行玩家之间的资料交换。RANKING MERGE是排名合并，需要两台PSP同时选择此项，便可将两位玩家5项计分的成绩（具体参看"挑战与心得"部分）进行合并，然后重新排序，可在PROFILE→RANKING→LOCAL RANKING中查看。

SEND GHOST是发送幽灵角色文件，RECEIVE GHOST是接受幽灵角色文件，要使用此功能的话，需要一台PSP选发送，另一台PSP选接收。幽灵角色的管理需在PROFILE→GHOST LIST中进行。与其他玩家交换了幽灵角色后，需要前往铁拳道场中的幽轮道场才能与之对战。



CHECK 存储自己的幽灵角色需要先将AUTO SAVE调至ON，然后选用想建立幽灵文件的角色时进入"街机模式"、"铁拳道场"等模式，在游戏时按暂停，将GHOST UPDATE选项调成ON即可。

联网更新

首先玩家需要有一块支持热点功能的无线网卡，并接在一台可以上网的电脑上，设定好之后，选择ONLINE便可进入铁拳在线页面，系统会提示你是否上传自己的幽灵角色，上传的幽灵角色有机会被官方整合，提供给全世界的玩家下载。之后可以看到3个选项，第一个RANKING UPDATE是更新自己的全球排名，影响排名是下面将要说到的5项成绩；第二项GHOST PACK DOWNLOAD是下载官方提供的特殊幽灵角色组，这些角色会在游戏中随机出现，但不能在幽轮道场中直接进行对战。DOWNLOAD CONTENTS是下载官方提供的小礼物，比如首次更新所提供的就是一张铁甲豹王主题的PSP壁纸，之后可能一定会有更多的内容提供给玩家下载。



CHECK 适合PSP的无线网卡在UCG总154期曾推荐过。

挑战与心得

全球排名中包括了ATTACK模式中的3项挑战成绩，以及BONUS GAMES中的2项迷你游戏成绩，以下会介绍这5项挑战的游戏规则，并分享一些心得。由于全球排名只显示前25位，想榜上有名的玩家可要加油了。

时间挑战

TIME ATTACK的关卡设置类似于故事模式，共有9个关卡，前8关的对手是随机的，最后一关必为三岛仁八。此模式不能设置难度，局数固定为三局两胜，以最短时间通过全部关卡为目标。目前全球最好成绩为1分03秒53。以全局胜利计算，一共要打18局，平均每局费时4秒，是不是有些不可思议？其实只要能找到CPU的程序弱点，利用威力巨大的防御不能技，要进1分30秒还不算太难。顺便提一句，现在1～9名使用的角色都是保罗。



生存挑战

SURVIVAL即生存模式，其规则是每场比赛一局定胜负，玩家在胜利之后只能回复少量体力，以此状态不断对抗下一个对手，连胜数便是玩家的挑战目标。对手角色和比赛场地为随机，不能选择难度，而AI的强度会随玩家连胜数的增加而不断提高，要想在这个挑战中取得好成绩，必须找到一种对最高难度也有效的"对CPU专用套路"，并能够很好地保存体力。目前全球最高连胜数为224，高连胜角色多为三岛平八。



抢金挑战

GOLD RUSH是PSP版原创的模式。抢金的场地固定为“海盗宝藏”，是个中等大小有墙壁的场地，对手的体力也会变为金钱数的显示，玩家需要在30秒的时间内给予对手尽量多的伤害，每一次成功击中对手都会根据不同招式得到相应的金钱，连击或无伤都会有附加奖励，在时间结束后这些金钱就会归玩家所有。被对手击中时会减少金钱，体力归零时所得的金钱也会归零。在选人画面中可以进行难度的选择，难度越高每一击所得的金钱也就越多，要想得高分挑战高难度是必要的。现在的世界纪录是28108G，前10位选择的全是莉莉，方法应该是连续使用出招技，但不会令对手倒地的招式。如果CPU不怎么防御，那就有可能取得高分。



指令挑战

COMMAND ATTACK考验的是玩家的指令输入。系统会随机给出10条指令让玩家输入，完成一条才会出现下一条，以追求最速的完成时间为目标。需要注意的是，每一招必须切实命中木人，空发或是被木人防住，都是不行的。多段攻击需要每一下都命中，最后3条指令为空中连续技或10连技。所有的指令都选自该角色在PRACTICE→COMMAND TRAINING中的35条指令，想要取得好成绩可以先在



此模式中熟悉一下。目前此项目的最好成绩是23秒43，由胜负师使用的三岛一八创造。如果说有什么心得的话，第一是对指令的熟练，第二是运气，只要指令中尽量不出现让木人倒地的招式，不出现10连技，那么就能节省时间。

保龄球全中挑战

TEKKEN BOWLING是在PS2版《铁拳TT》中出现的迷你游戏，其基本操作与规则是相同的。在投球前玩家可以移



动角色的站位，按下○键可以看到一个半圆形的角度表和一根竖条状的力量槽，角度和力量都会变化。之后玩家第一次按○键选择的是角度，第二次选择的是力度。每个角色的基本力量和投球弧线均有所不同，角度和力量表的运动速度也因人而异，只有合适的角度+力度才能有更高几率打出全中。角度选择不理想时，可在角色投球的一刹那，用方向的左和右移动角色进行微调。

PSP版中的铁拳保龄球分为4种玩



法，前3种分别是1人、2人和3~8人的比赛，计分方法与一般的保龄球相同。只有第4个STRIKER(全中挑战)是计入世界排名的，其规则是玩家有5次投球机会，如果全中，那么就不会扣除投球次数的，每回连续全中5次还会增加1次机会，以打倒的实际球瓶数来计分。在全球排名中已经有11名玩家达成得分上限9999，选择角色很分散，主要还是要找到使用角色全中的角度和力度，每次都按到相应位置，就能实现高确率全中。

CHECK 如果力量槽刚好停在最低处或30秒内不投球，那么就会出现角色扑向球道的搞笑场面，这样可是不得分的。

铁拳道场

原创模式“铁拳道场”（TEKKEN DOJO）是玩家单人游戏时十分重要的模式，具有一定的变化与趣味性。除了街机模式那样基本的模拟对战，还有一些特别的规则和玩法，更有隐要素包含其中，可谓不容忽视。

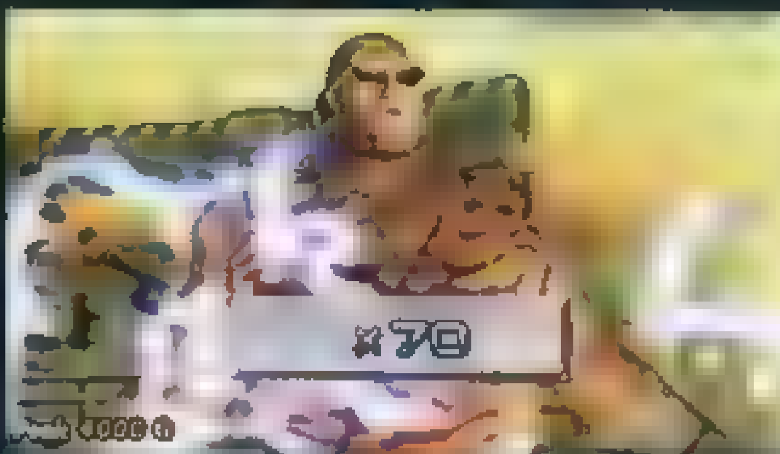
基本规则

铁拳道场的规则玩法并不复杂，在选定角色进入道场后，可以看到每个道场中都有若干选手在其中修练，只要不断参加各种比赛并获胜，就能使自己在道场中的排名上升，获得第1位时便可进入下一个道场。任何角色通过的道场，其他角色都可以选择。

铁拳道场有两个难度可供选择，EASY难度只有三个道场，而NORMAL难度共有六个道场，后三个道场中含有一些独特的内容，因此推荐玩家选择NORMAL难度。道场模式的对局固定为三局两胜，游戏难度不能进行调节，可以取得金钱。在道场正规的比赛中会发生段位的升降。



赛制介绍



道场中的比赛有3种赛制。LEAGUE MATCH会由固定人数参加，玩家要与每一个对手各打一场，打败排位高的对手会使自己的排名上升，败给排名低的选手玩家的排名就会下降。当排名上升到一定程度后就可以参加下一个级别的比赛了。SURVIVAL TOURNAMENT只有后三个道场才有，是以淘汰赛+生存战形式举行的比赛，比赛同样会使排名发生变化。RANKING TOURNAMENT属于最高级别的比赛，集合了道场中的最强选手，比赛是以淘汰赛形式进行的，在这里取得冠军即可将排名升至第1位。FREE BATTLE相当于练习赛，在这里胜负不会影响排名。

迷你游戏

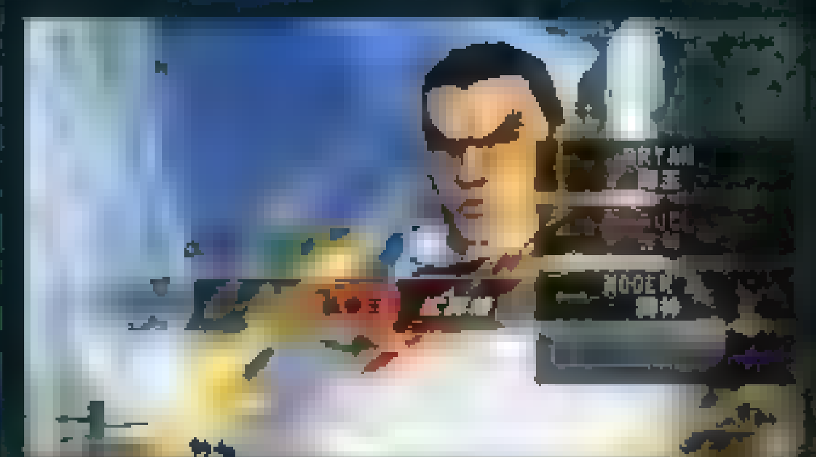
另外，每个道场中还有一种不影响排名的CHALLENGE BATTLE，类似于迷你游戏。其中TIME ATTACK是在一定时间内击倒3个对手，局数为三局二胜，SURVIVAL是以生存模式规则至少击败3个对手，GOLD RUSH与抢金模式规则相同，只要达到要求数量即可。

ROULETTE BATTLE是道场中独有的迷你游戏，采用的是生存战规则，只是比赛开始时会显示一个随机的倍数，倍数为2~100不等，在打败对手后会取得100G乘以倍数的奖金，在打倒一组对手后，玩家可以选择继续应对下一组对手或放弃。每组对手一开始为两个，越往后数量越多，没有打败全组时不能放弃，而中途失败的话就只能取得原先奖金总额的1/4。

CHECK 轮盘赌的要求并不高，只要出现高倍率，打两场也就足够了。挑战高分时，如没有把握的话最好不要选择继续。

奖励要素

铁拳道场不仅可以取得金钱，还有一些其他的隐藏要素可以取得。无论是什么难度，只要通过三个道场，就会出现可以和其他玩家的幽灵角色进行对战的幽轮道场。其次，在换装道具中有一种全身型的新道具AURA（斗气），在不断通过新道场时，就会有高级别的斗气可供购买，每个仅需1000G，但不能与其他道具一起装备。斗气等级以颜色区分，从低到高分别是白→绿→桃→红→紫→青→黄，每种颜色又分为4级，级数越高斗气浓度越高。最后，在玩家使用角色的段位已经升至最高的“铁拳王·黑”，且天轮道场的排名在前8位，之后参加天轮道场的SURVIVAL TOURNAMENT并夺冠，便能取得特别段位“拳神”。



段位分布	入门生~三级	五级~三段	初段~师范	六段~拳圣	拳达~无双	豪杰~铁拳王
排位人数	60人	160人	160人	160人	160人	120人
LEAGUE MATCH B参加人数	6人	6人	6人	6人	6人	6人
SURVIVAL TOURNAMENT要求与人数	—	—	—	90位以内 8人	90位以内 8人	8位以内 8人
LEAGUE MATCH A要求与人数	—	90位以内/8人	90位以内 8人	70位以内/8人	70位以内 8人	—
RANKING TOURNAMENT要求与人数	8位以内/8人	8位以内 8人	16位以内 16人	16位以内/16人	32位以内 32人	—
TIME ATTACK要求	140秒以内	140秒以内	130秒以内	120秒以内	10秒以内	00秒以内
SURVIVAL要求	3胜以上	3胜以上	3胜以上	3胜以上	3胜以上	3胜以上
GOLD RUSH要求	2000G以上	3000G以上	3500G以上	4500G以上	3500C以上	3000G以上
ROULETTE BATTLE要求	—	—	—	—	12000G以上	15000G以上

敬告 PSP版《铁拳 暗之复苏》的存档是认主机的，虽然可以拷贝，但也依然无法在另一台PSP上使用。如果强行使用，那么系统会将该存档删除，并重新建立一个新存档。因此请不要尝试，否则可能会让自己的成果前功尽弃。

ZERO的传说在这里延续!

洛克人ZX　Capcom　ACT

NDS

文 小白龙

玩过本作之后，笔者终于可以放下心头大石了，因为GBA上的"《洛克人ZERO》系列"总算有后了。虽然Capcom一直对外宣称这是一个全新的《洛克人》系列游戏，但看着那一个又一个熟悉的身影，那无可替代的操作感与Zero Blade，这无疑就是"《洛克人ZERO》系列"的延续。除了全新的变身系统外，精心制作的过场动画与全程语音都让人十分惊喜，对于首次登场的"《洛克人ZX》系列"是个良好的开端。

基本操作

按键	功能
A键	爆气
B键	跳跃
X键	主武器
Y键	变身
L键	冲刺/切换菜单界面
R键	副武器/切换菜单界面
Start键	进入菜单
十字键←→	移动
十字键↑	进门/对话/调查
十字键↓	蹲下(需人类形态)

复合操作

按键	功能
←←/→→	冲刺
贴近墙壁跃起按紧朝墙的方向键	攀附在墙上
攀附在墙上时，按跳跃键	三角跳

任务概述

本作同样采用完成任务的方式推动剧情发展，任务分为主线任务、支线任务两种。

完成任务的流程一般是：在终端机接任务、执行任务、到终端机交任务，在执行任务的过程中也可以到终端机放弃任务。在执行任务的时候，画面左上角会显示一个带字母C的图标，在达成任务目标，需要交任务的时候，该图标就会闪动。主线任务可以直接从终端机处接受，随着剧情的发展，任务会逐步增加。支线任务则需要先与特定的NPC对话(一般要用人类状态与NPC对话数次，在任务成功触发后会有特殊的声音)，该任务的选项才会出现在终端机任务列表中，此时就能到终端机去接受此任务。

重点提示

C区域任务

地图

本作的大部分区域都需要亲自去寻找，在此为大家简要说明。

除了X区域外(需要利用终端机传送才能到达)，本作的各个区域是相互连通，即使在执行任务的时候，也要亲自移动到任务区域才能开始任务。在找到一个区域的黄色终端机后，就能利用黄色终端机传送到该区域。游戏中某些带颜色的门需要取得相应颜色的钥匙卡后才能进入，打倒特定的BOSS就能得到钥匙卡。

终端机使用方法

本作的两种终端机都可以用来接受任务、进行存档，其中黄色的终端机更有传送的功能。1."ミッションをうける"任务选项：在选择定了任务后会出现"せつめいをきく"任务说明与"ミッションをうける"开始任务的选项，虽然任务说明是日语，但是大家可以通过"エリア(区域)"后的英文字母判断执行任务的区域；2."データのかんり"存档选项："データをキロクします"为写入存档，"データをよびだします"为读取存档，"データをけしもす"为删除存档；3."ほかのエリアへ运用"传送选项。

◀ 带黄色标记的区域表示该区域有黄色的终端机存在，带红色标记则表示区域有红色的终端机，BOSS一般只会在接受任务以后才出现在相应区域里。

活性金属

利用活性金属变身成各种形态是本作的最大特色，这些不同的形态都拥有独特的能力。打倒特定的BOSS就能取得相应的活性金属，活性金属一般位于BOSS的弱点部位，攻击BOSS的弱点虽然可以让BOSS受到更大伤害，但是会损害活性金属。根据攻击弱点的次数，战斗后得到的金属由LV4至LV1依次递减，被损坏的活性金属可以在X区域的实验室花费水晶修补。本作还有一种隐藏的终极金属，取得方法请看本期的"火热秘技"栏目。

Human

主角没有装备活性金属的状态，没有攻击力，不能冲刺，但可以匍匐前进通过较小的通道，此外，有很多时候要用该形态与NPC对话才能推动剧情的发展或取得道具，请大家特别注意。

Model X

主角的初始形态，可以进行二段蓄力，连续发出两次大威力攻击，攻击力让人满意，可惜在取得Model Zx之后就不能使用了。

Model Zx

在D区域击败Model Z拥有者后取得，能力与"Zero系列"的Zero一样，拥有光剑与手枪两种武器，两种武器都可以蓄力，是最常用的形态，枪的蓄力攻击比剑的实用，但剑可以进行三段连击，在空中输入[illegible]键可发[illegible]旋[illegible]斩，是BOSS战利器，能对BOSS造成很大的伤害。

奖命偏方 传送到B－2区域的终端机，然后往右进入C－1，C－1区的绿门房间内奖命道具，取得道具后回到终端机房间，再回到绿门房间道具就会再次出现。

E罐与生命上限提升

补充生命值的E罐可说是该系列必有的隐藏要素，而以往利用电子精灵提升HP上限的设定在这里变成了取得特定道具让HP上限增加，这两种道具对攻关有很大帮助，在此为大家介绍取的方法。

生命上限提升

1.D－1地区：在道路的下方，需要攻击红色的机关开门后才能取得，不容易错过。

2.F－2地区：在该区域的中部用Fx的蓄力攻击破坏冰块，通过一条曲折的通道后向左上方移动，最后使用Lx制造冰平台跳过尖刺取得（也可以利用Fx在空中冲刺的能力取得）。

3.I－5地区：在该区域右侧，有个金属平台，连续使用Fx的蓄力旋风把平台吹到空中，踏上平台使用空中冲刺就能取得。

4.J－1地区：用Lx通过该区域中间下方的带刺通道就能取得。



E罐入手方法

1.E－1地区：在一条传输带的前方的平台，不容易错过

2.A－2地区：在该区域的左上方，需要利用Fx在空中冲刺的能力以及该区域上方数个平台才能找到，由左边的隐藏通道上去就能将其取得。

3.K地区：先通过K－3、K－5，来到K－1，向左走进入坑道中的房间，调查房间中的机器，并选择"おそい"选项。之后通过K－3移动到K－4，用Fx的蓄力攻击破坏挡路的多块石头进入隐藏通道（由于后方有熔岩逼近，让Fx的主副武器都进行一段蓄力才能迅速破坏障碍物。），最后活用Hx与Fx的能力就能取得E罐。

4.支线任务取得：在I地区的主线任务完成后，到X区域第四层最右边的房间内与ミュゲ对话，然后到终端机完成她给予的"ちりょうぶっしのチョウタツ"任务，之后与X区域第四层过道尽头的ローズ对话，完成她给予的"エナジーパックのチョウタツ"任务，之后将这两个任务分别重复完成两次后，就能得到E罐。这六个任务都在L区域执行（要注意破坏场景中的箱子，里面可能有任务道具）。

道具入手方法

本作的道具分为任务道具、消费道具、强化部件三种，其中任务道具包括钥匙卡以及在各个任务里取得的特殊物品，由于在游戏流程就中就能取得，在此不作详细的说明，消费道具与强化部件十分实用，入手方法如下。

强化部件

1.アブソーバ

功能：受到攻击后不会后退

入手方法：I地区的主线任务完成后，跟C－2喷水池左边建筑物内的レオナルド对话数次后取得。

2.ライト

功能：站在会崩塌或下陷的地形时，不会受到影响。

入手方法：打败了带镰刀的BOSS后，跟X地区第二层房间内的パール对话取得。

3.エクステンド

功能：受到攻击后无敌时间变长

入手方法：K区域主线任务完成后，与X－1区域Data房间旁边的シリュール对话，依次完成他给予的"がんせきのたんさく"（到K－1取得任务物品带给委托人）、"がんせきのハカイ"（E－4与NPC对话，在剧情过后取得任务物品交给委托人）支线任务，任务完成后取得。

4.クイックチャージ

功能：蓄力时间变短

入手方法：打败了八个区域的BOSS后，到X区域的实验室（Lab）跟博士对话（选第三项），就能取得该部件。

5.スパイク・アイス（男主人公）

功能：不会在冰上打滑

入手方法：打败了带镰刀的BOSS后，跟C－1右边的孩子对话，依次完成他给予的"クイズのあいて"、"もういちどクイズのあいて"支线任务（两次都是到C－3找车旁的小孩），把任务奖励"ピンククリスタル"交给C－2地区绿门旁边的ジャック就能取得。

6.スパイク・アイス（女主人公）

功能：不会在冰上打滑

入手方法：打败了带镰刀的BOSS后，跟C－2带狗女孩对话，依次完成他给予的シメジのそうさく支线任务（任务目标在A－2地区），就能取得。

7.スパイク・ウィンド

功能：不受旋风以及漩涡效果影响

入手方法：K区域的主线任务完成后，跟X区域data房间旁边的アンギーユ对话，完成他给予的"ネジのしゅうしゅう"支线任务（在K－3至K－5地区取得5个任务道具，再把道具交给他），任务完成后得到。

8.フロッグ

功能：减慢在墙上下滑的速度

入手方法：G区域主线任务完成后，跟C－1的カレン对话，完成她给予的"こどものそうさく"支线任务（依次找G－2第7层房间、第5层房间、第7层房间内的窗、B1层、G－1通往G－2通道上方的墙壁处一共5个孩子），然后前往C－1区域，进入带眼睛绿衣NPC右边的门，以洛克人的形态跟里面的孩子对话即可。

9.イレイス

功能：可以用光剑破坏敌人的子弹

入手方法：取得ZX形态后，与X区域第二层左边第一个房间内的カルレ对话后取得。

注：大部分任务都需要以人类的状态才能触发任务，请大家特别注意。

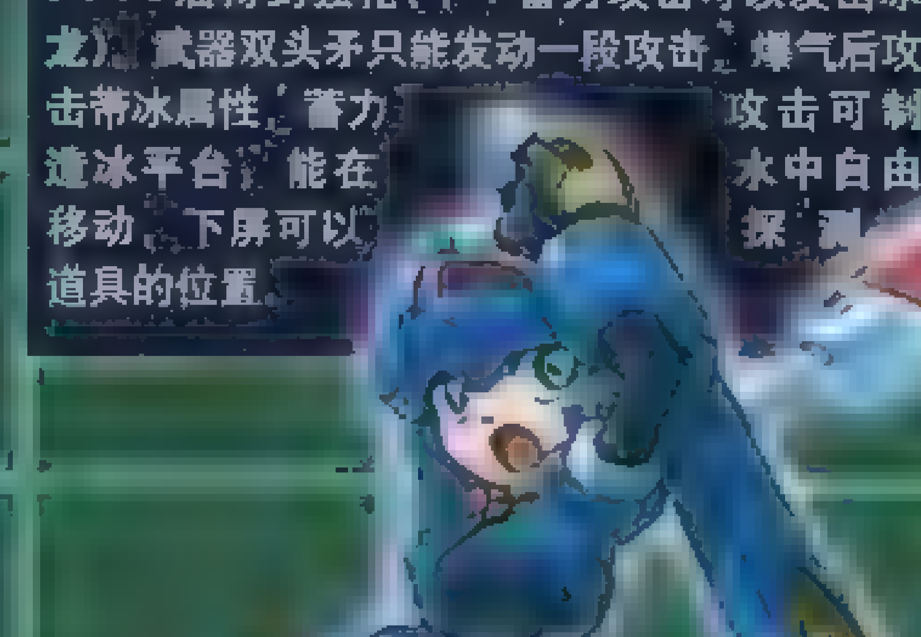
TIPS

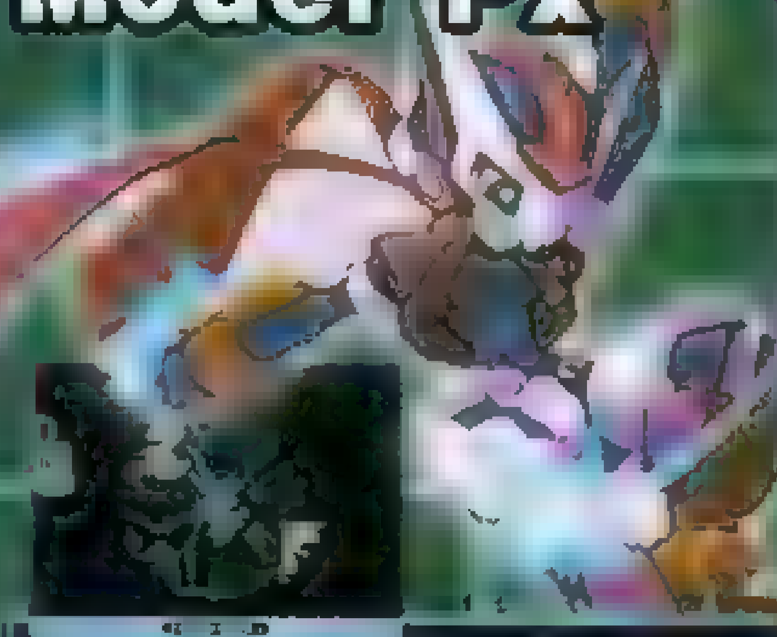
消费道具

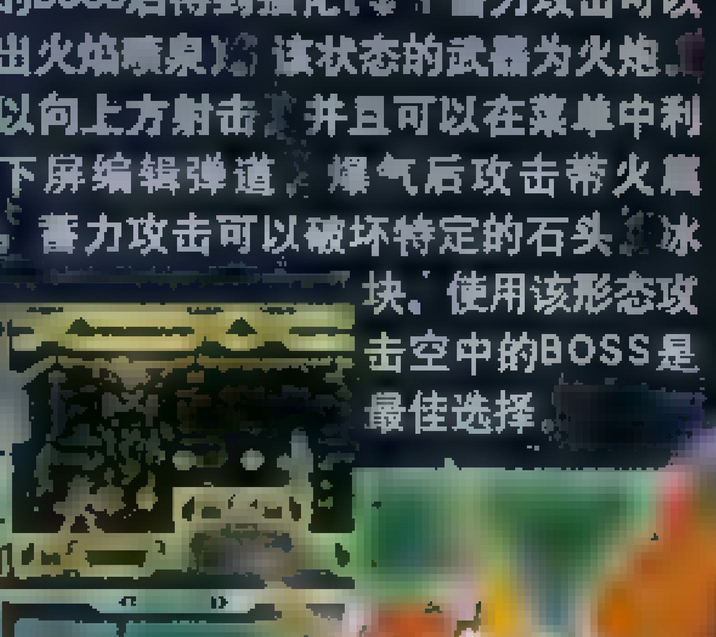
名称	作用	入手方法
みかん	恢复4格生命	从C－2其中一个建筑物内的カンパニー职员处得到
キャンディ	恢复4格生命	在H－3区域玩夹娃娃的小游戏得到
パン	恢复6格生命	在A－2通往C－1的路上从带帽的ルシア处取得
りんご	恢复8格生命	A－3区域右上方用，Fx的蓄力攻击攻击树，有一定几率掉落
ケーキ	恢复8格生命	在自己生日那天（在NDS上设定的生日），在C－2的ジャック处取得
Eかん	生命全满	与X区域最底层、最右侧房间内的NPC对话，用200水晶购买
Wかん	能量全满	进入X区域控制室（CMD）内的房间，攻击里面的娃娃有一定几率掉落
醒药	治疗异常状态	向X区域第三层的スコンプレッス购买

注：同样的消费道具每次只能带一个，部分道具需要用人类状态与NPC对话才能取得。









快速填满E罐：用终端机传送到C－2区域，进入喷水池左边的建筑物拾取大的补血道具就能一次填满一个E罐，反复在该房间与终端机房间之间往返，就能轻松装满所有E罐。



超龙珠Z	Bandai Namco Games	FTG
PS2 超ドラゴンボールZ	2006年6月29日	日版
无对应周边		

龙珠游戏年年出，每一作不管素质如何总能卖得让厂商们合不拢嘴，由此可见孙悟空们的票房号召力依旧不减当年。在一片诱人的大好形势下，Bandai Namco新一轮"龙珠计划"再次启动，这回是移植自去年底发售的同名街机作品。作为一款移植作品，本作除了增加六位隐藏角色外，还新增了育成模式令玩家可以培养出个性化的角色来进行对战，可见Bandai Namco还是诚意十足的为我们捧上了这碗冷饭。 文 UCG阳光育成计划成员 迁徒的鱼

基本操作

十字键	角色移动
左摇杆	角色移动
△	强攻击
□	弱攻击
○	跳跃/舞空术
×	防御
L1	投技
L2	冲刺
R1	突进攻击(弱)
R2	突进攻击(强)
Start	调出菜单



画面说明

1.体力值。与其他的格斗游戏没有任何不同。一方的体力为零时，另一方就获得一局的胜利。

2.超必杀技量。分为三个阶段，只有至少蓄满一格才可以发动超必杀技(不同的超杀消耗不同的格数)。攻击对方或被攻击都可以增加超必杀量。

3.角色的名称。在与电脑的对战中会遇到战斗力超高的对手(会把测战斗力的眼镜都爆掉……)，会有特殊的称号，颜色也变成红色。他们的攻防能力以及速度都有很大程度的提高，交战时一定要小心。

4.时间。在限制时间内如果没有一方获胜，那么体力多的一方将会获得比赛的胜利。

5.收集到的龙珠。最多只能收集七颗，七颗之后不会累计到下次。

6.获胜局数。默认为三局两胜，可以在系统设定里更改。

7.角色的战斗力以及持有的特技。绿色技能为必杀技，蓝色技能为能力提升，紫色是系统技能。

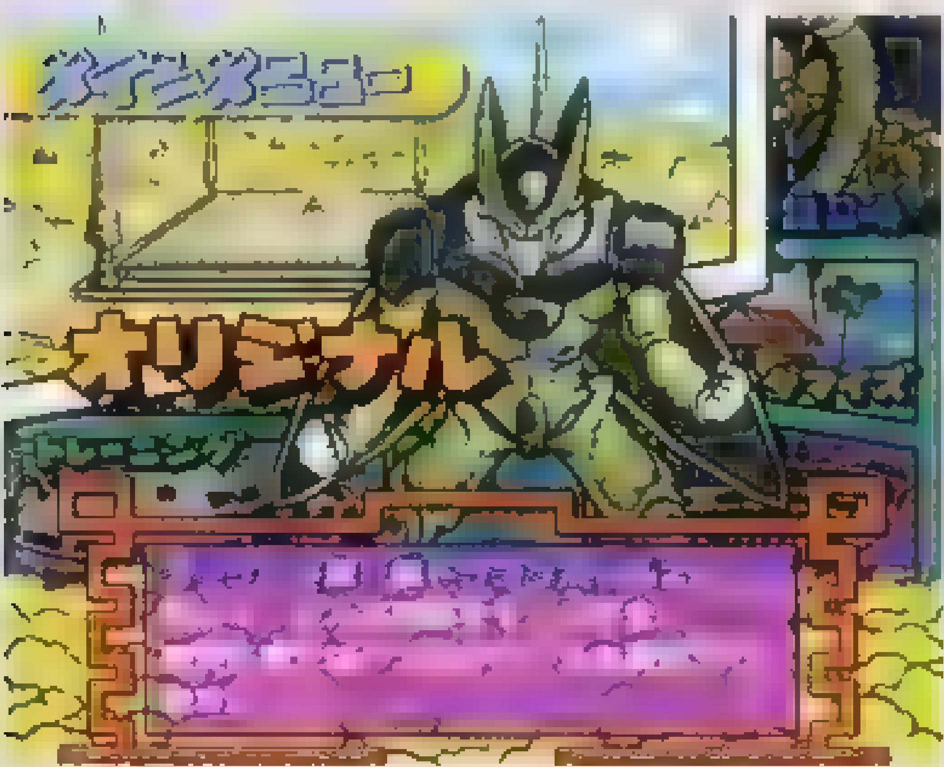
8.行动值。这个设定是与其他格斗游戏的最大不同之处。角色在进行高速移动或舞空术时会消耗一定量的行动值，冲刺一次消耗一格，舞空术徐徐消耗。行动值为零就不可以再进行特殊移动了，只要站着不动或正常移动就可以慢慢恢复行动值，每个角色的最大行动值也会略有区别。加入行动槽杜绝了一味回避的消极打法，增加了对战的激烈程度，可以说是这款格斗游戏的最大亮点。



模式简介

街机模式

与街机《超龙珠Z》相同，以打败沙鲁为目标的模式。与街机不同的是在此模式下可以使用自己培养的角色来进行战斗，每打倒一名敌人就可以获得一颗龙珠。此模式共七关，打败随机的前五个敌人就要开始挑战弗利萨和沙鲁了。



练习模式

トレーニング



格斗游戏必不可少的模式。打不过COM吗，没关系，来这里进行地狱般的特训吧，在此可以对COM的行动、场地等各项进行设定，沙包大的拳头向着对手挥去吧。没错，赛亚人就是这么炼成的。

对战模式

バーサス

处在最中间的位置可以看出Bandai Namco是非常强调与伙伴们对战的乐趣的。场地和体力都可以自由设定，叫上几个朋友拿出各自培养出的角色来一决高下，独乐乐不若众乐乐，在与人的过招之中才能真正体会到对战的精髓。



神龙召唤



如果你培养的角色收集齐七颗龙珠，那么就可以到这里来召唤神龙来实现一个愿望了。几乎所有的隐藏要素都要在这里开启。第一项"愿いを叶える"内的愿望都是针对个人的，比如习得特技，继承技，遗忘学得的特技，获得新的服装等。第二项"更なる愿いを叶える"是全体角色的愿望，这里边可以实现获得隐藏角色、隐藏关卡等愿望。要想培养出强力角色只好一遍又一遍的请出神龙他老人家了。

Z生存模式

Zサバイバー

本作最核心也是最耗时间的模式。连续进行十场战斗，中途HP只能通过转盘来恢复。每打败一个敌人除了可以获得EXP和提升战斗力外，还可以进行一个龙珠转盘的游戏，可以在此恢复体力提升能力和获得龙珠哦。





龙珠转盘：一星龙珠：获得龙珠；二星龙珠：提升下局的攻击力；三星龙珠：增加下局获得的EXP；四星龙珠：恢复超必杀技槽；五星龙珠：提升下局的防御力；六星龙珠：恢复体力；七星龙珠：增加下局获得的战斗力。

角色编辑模式

カスタマイズ

在此可以进行角色的创造、删除以及升级的过程，最多可以创建30名角色。如果你创造的角色的EXP累计够一格就可以来这里升级技能了，每个角色的技能树都不一样，你可以根据自己的需要来选择分支。升满级之后还可以进行技能的继承，这样打造出最强角色只是时间问题。



スキルツリー确认	查看技能树
新スキル修得	习得新技能
スキル継承	进行技能的继承
所持スキル确认	查看获得的技能
カラー変更	更换服装
プレイヤー名の编集	更换角色名称

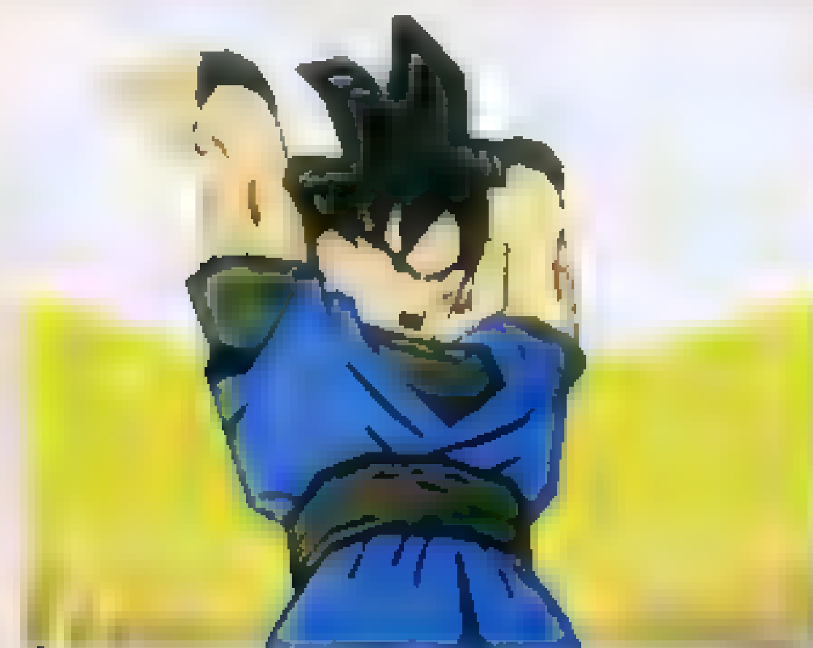
系统设定

游戏的各种设定包括手柄按键分布、声音画面调整、记忆的存储、对战的局数和时间、游戏的难度等都可以在这里进行调整。

超 DRAGON FINISH

这个在发售之前爆出的新系统实际演出效果非常有魄力，但是要使用出这样的终结技，条件也是很苛刻的，并且只有六人可以使用。

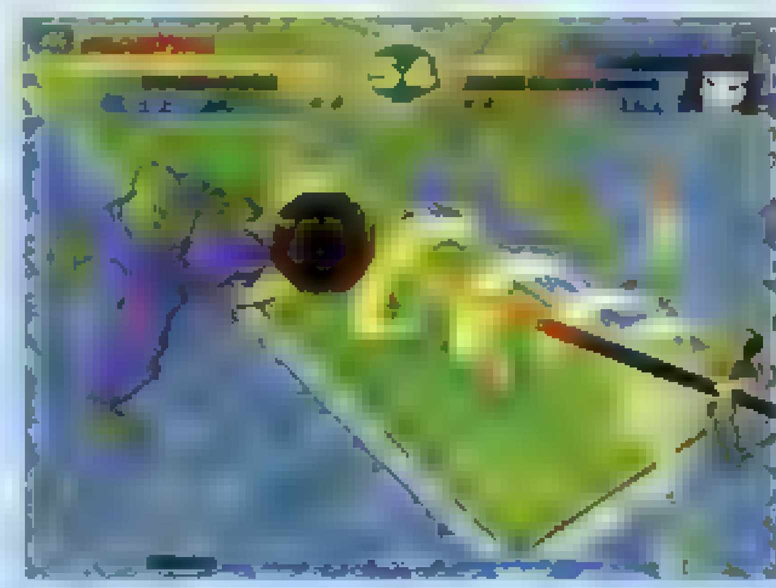
能够使用的角色：孙悟空、孙悟饭(青年期)、贝吉塔、魔人贝吉塔、弗利萨、沙鲁。





知识

关于战斗：本作回归正统格斗的方式，招式和连击的运用也趋于严谨。在攻防战之中最好找到对方的破绽之后再发动进攻，最普通的套路就是侧移躲过攻击后高速移动到对手身前连击＋必杀＋超杀，或令对手浮空后马上接一个冲击波的超杀结束。由此可以看到高速移动在对战中的重要性，回避和进攻等战术都要用到它，所以合理利用行动槽十分重要。龙珠一个角色一次最多只能收集7颗龙珠，如果之后再取得龙珠也不会累计到下次，攒够七颗龙珠就赶快去召唤神龙吧。战斗场地中有很多场景都是可以破坏的，破坏特定的物品就会看到龙珠中的一些人物。比如界王星破坏汽车会看到界王，大家在激战之暇别忘了留心观察哦。在神龙处许愿可以让孙悟空们为我们解说模式介绍。在对战模式下获得战斗胜利得到的战斗力和EXP比其它模式要多一些。使用冲刺攻击将对方打到墙壁上可以使对手眩晕。培养角色战斗力达到一定数值后，战斗败给比自己战斗力低的对手会减去少量的战斗力。要想进行技能的继承至少要创建两名以上的角色，从不同的角色身上可以继承不同的必杀技。



超 神龙许愿

能力提升(ステータスアップ)		
相手の气を吸い取る力がほしい	初期持有	系统技能气力吸收习得。气功波弹成功后，增加必杀量。
究极パワーをくれ！	初期持有	系统技能オメガチャージ习得。体力剩余35%发动，提高攻击力0%、防御力30%・行动值50%，不能防御
スタミナをつけたい	初期持有	系统技能ドラゴンハート习得。行动值恢复速度提升10%。
潜在能力を发挥したい	初期持有	系统技能ドラゴンフレンジー习得。防御成功后增加必杀量。
怒りを燃やしたい	初期持有	系统技能ドラゴンレイジ习得。受到对手攻击后增加必杀量。
もっと自由に动き回りたい	战斗次数达到50次	系统技能ドラゴンバイタリティ。最大行动值增加一格。
大きな气を身につけたい	战斗次数达到100次	系统技能ドラゴンソウル习得。战斗第一局以一格超必杀值开始。

继承技		
ライバルの必杀技を觉えたい	初期持有	继承角色技能
ヤムチャの技を觉えたい	继承过一次技能	习得乐平的必杀技"狼牙风风拳"
ナッパの技を觉えたい	战斗中出现过一次平局	习得那巴的必杀技"フレイムヒラー"

其他(その他)		
壁纸を	在标题画面依次输入↑、△ ↓ ×、L1、□、R1、○，成功后会有音效	在系统设定里可以更换壁纸
界王星に行ってみたい	街机模式累计通关5次	新舞台"界王星"追加

其他(その他)		
初心にかえって修行したい	初期持有	保存战绩的前提下遗忘所有的技能
神龙に名前をつけてほしい	初期持有	改变自己的名字
自分の本当の实力をしりたい	初期持有	战斗前显示出自己的胜率
女の子にモテたい	小林限定，Z生存模式通关	想受到女孩子们的欢迎——‖
新しい色の服がほしい	初期持有	获得新的服装颜色
最も似合う服がほしい	获得第三种服装颜色	出现新服装，孙悟空、贝吉塔、短笛、特兰克斯、小林、琪琪、人造人18号、比迪丽限定。
新型カウンターをくれ！	达到一定战斗力	获得能测量更高战斗力的眼镜。
最后のスカウターがほしい	获得新型眼镜后战斗力达到一定数值	获得不会损坏的眼镜
最强の超必杀技を修得したい	使用角色不接关打通街机模式	习得DRAGON FINISH

更なる愿いを叶える(第三次召唤神龙才会出现这个选项)

隐藏角色(プレイヤーキャラクター)		
魔人ベジータを使いたい	初期持有	可以使用魔人贝吉塔
ピッコロ大魔王を使いたい	初期持有	可以使用比克大魔王
孙悟饭(青年期)を使いたい	初期持有	可以使用孙悟饭(青年期)
ビーデルを使いたい	第九次召唤神龙	可以使用比迪丽
メカフリーザを使いたい	第十一次召唤神龙	可以使用机械弗利萨

声音(ボイス)		
ベジータの叫び	初期持有	系统菜单旁白的声音为贝吉塔
ピッコロの叫び	初期持有	系统菜单旁白的声音为短笛
孙悟空の叫び	初期持有	系统菜单旁白的声音为孙悟空
魔人布欧の叫び	使用布欧通关街机模式	系统菜单旁白的声音为布欧
ビーデルの叫び	使用比迪丽通关街机模式	系统菜单旁白的声音为比迪丽

栏目主持：ACE飞行员 Email：Game3@ucg.com.cn

游戏立方 GAME³

Vol. 106

恍眼间"游戏立方"已经走过了105期的历程。从本期杂志起栏目的主持工作就交给我来负责。前几天无意中翻看到"游戏立方"第一期，不比不知道，这一比真给我一种跨越时空的感觉。相比之下，初代的"游戏立方"就显得朴素许多，但其中那种原始单纯的游戏氛围却是现在的立方日渐缺失的。个人认为，"游戏立方"应该在紧紧围绕游戏的前提下，将纷繁复杂信息经过精心提炼，透过不同角度呈现在玩家面前。今后我们将更加努力的去实现这一目标。

多边共享区 ENTER THE GAME

三岛家族习惯性复活病史



PSP版的《铁拳 暗之复苏》相信不少玩家已经都玩到了，对于"铁拳饭"来说每一次《铁拳》移植作品的发售除了可以让没有机会接触街机的玩家一饱手福之外，同时也为剧情派提供了很多解惑答疑的官方资料。就以"小强"家族三岛为例，其中的四代恩仇真是让人看来大呼过瘾。之所以称三岛家为小强，是因为他们总是以各种方式死亡，而官方又会给出各种合理或不合理的解释让他们复活，现在就让我们一同看看三岛家族的复活记录吧。[胜负师 提供]

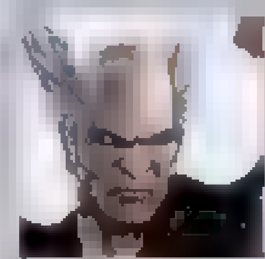
[第一代] 三岛仁八



三岛仁八的名字第一次出现可以追溯到PS版的《铁拳2》，在王椋雷的结局动画中，王将酒洒在一座墓碑上，而墓碑上刻着的正是仁八的名字。剧情中称仁八在《铁拳》初代之前就已经死亡，并要求老友王椋雷毁灭三岛家族。直到5代才知道魔化的仁八大爷多年来一直被囚禁在三岛家总部的地下，因为杰克部队的自爆攻击才挣脱了封印，并做为《铁拳5》的最终BOSS登场，但从目前来看是一定会被消灭的。

复活次数 1 再次复活可能 30%

[第二代] 三岛平八



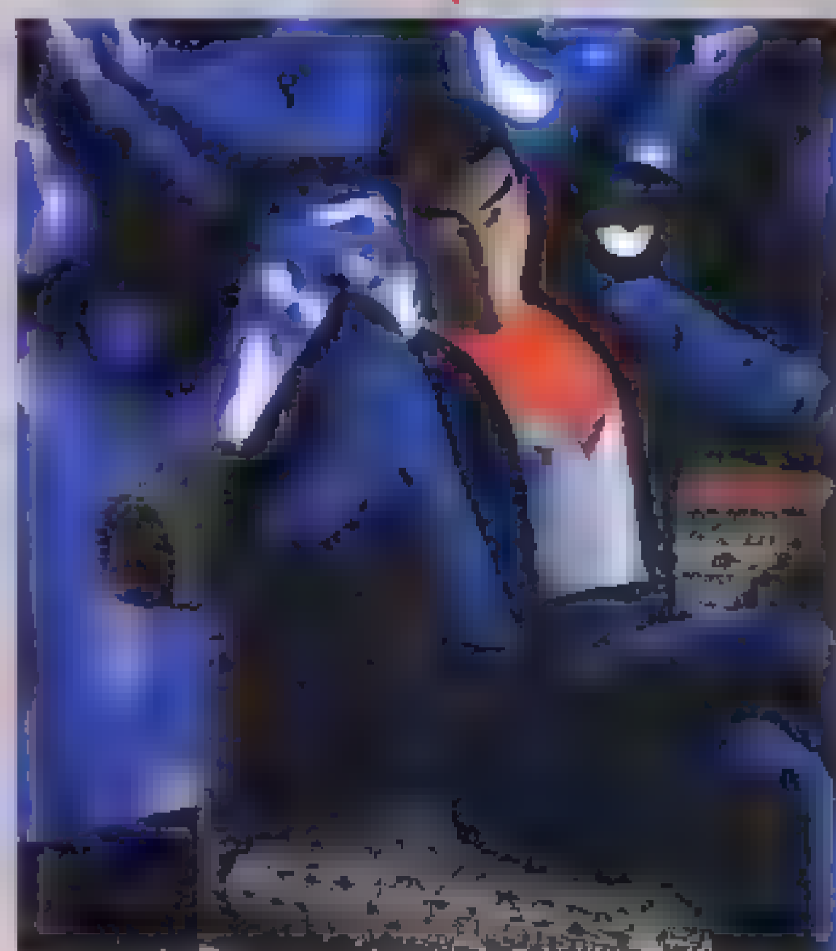
"《铁拳》系列"的象征，在《铁拳》初代结束时被儿子一八扔下山谷，但奇迹般地生还了，并成为《铁拳2》的主人公。快乐地生活了二十多年后，在《铁拳4》中被孙子风间仁打败，之后受到杰克部队的自爆攻击，被炸飞……但却受到先祖保佑，"刚好"落入三岛家的祖坟里，在里面昏迷了几个星期(！)后，终于苏醒过来。虽然听上去很超现实，但剧情说他活了，他就活了，平八继承了三岛家不灭的光荣传统……所以没什么好深究的。

复活次数 2 再次复活可能 100%

[第三代] 三岛一八

《铁拳》初代主角，未成年时被父亲平八扔下深谷，但因为体内恶魔血统的关系没有死。《铁拳2》比赛结束时被平八丢进喷发的火山中火化了。这下总没戏了吧？别急，平八的复活是魔幻，一八的复活就有点科幻了。《铁拳4》时恶魔一八的一片翅膀被另一个大财团G社发现，并利用其中的基因克隆了一个一八。克隆可真是万能啊！

复活次数 2 再次复活可能 100%



▲2代一八的造型可谓深入人心。

[第四代] 风间仁



一八与风间准所生的命运之子，《铁拳3》的主角，在3代消灭斗神之后被祖父平八枪杀。(武林高手还用枪？)不过因为继承了父亲的恶魔基因，当场复活并逃走了，在参加了《铁拳4》之后，还以风间仁和恶魔仁的双重身分参加了《铁拳5》。《铁拳6》的宣传动画中他也是主角，看来一时半会儿，他是死不了的。

复活次数 1 再次死亡可能 0

"脑白金软件"的原形解析

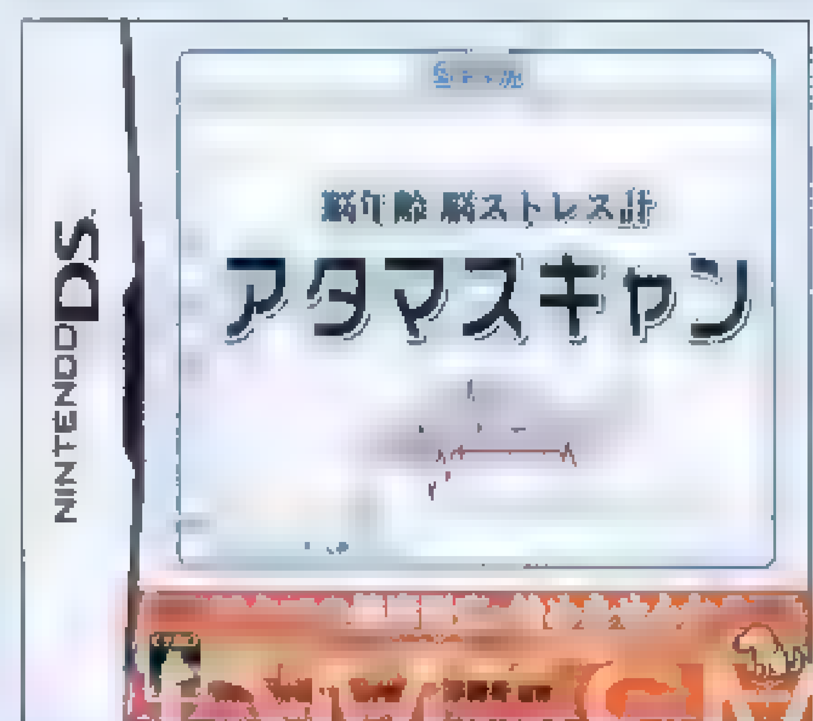
如果要在目前的日本游戏市场中评选出最畅销的长寿软件那一定非"脑白金软件"莫属了，那它究竟有什么样的魔力能创造出如此亮眼的销售成绩呢？相信大家在了解了下面神秘的仪器后，所有的疑问就都会迎刃而解吧！

▲应用于临床的ATMT仪器。

这个神秘的仪器名为ATMT，所谓的ATMT其实就是Advance Trail Making Test的缩写，它是一种通过在触摸屏上将不规则的数字按照一定的顺序按下，以便测试人大脑年龄的医学仪器，通过这种看似简单的过程，可以在短时间内判断人大脑的记忆力、视觉系统的探索能力、神经系统的柔软性、注意力的持续性以及运动机能的协调性。

相信凭借这种和NDS上的"脑白金软件"几乎100%相似的操作方式，我们要把它定义为"脑白金软件"的原形也并不为过，而ATMT目前对于诊断高年龄层人群的神经机能和脑血管疾病后遗症效果显著，已经在日本大多数的老年福利院、医院的脑外科和脑神经科进行广泛的临床实践并逐渐地普及。

日本著名的游戏厂商SEGA在很久之前也加入到了开发"脑白金软件"的阵营，不过当时对应PSP的"《脑力トレーナー》系列"由于多方面的因素并没有取得理想的成绩。也许是由于"脑白金软件"这块大蛋糕实在太过于诱人，或是看准了"脑白金软件"在NDS市场上的无限潜力，最近SEGA宣布将在今年的9月14日推出以"ATMT掌上版本"为口号的NDS新作《脳年齢 脳ストレス計 アタマスキャン》，期望在这块领域再次卷土重来。[晴天 提供]



▲SEGA在NDS上的第一款"脑白金软件"，究竟它能否获得巨大的成功，就让我们拭目以待！

耐人寻味的PS3官方Q&A



近日有一份号称"索尼PS3官方Q&A"的文档在网上被泄漏出来，虽然一时无法确定真假，但是这份Q&A里面倒是有不少令我们感兴趣的地方，读起来就像看《幽默大全》一样，下面摘录部分经典的话题。[多边形 提供]

Q：有关PS3的规格最终确定了吗？
A：已经到达了最终阶段了。
(编注：原来PS3最终版本还没有确定啊……龙汗)

Q：为什么将20GB版本定价为499美元？
A：我们想这是一个大多数人都可以接受的价格。
(编注：原来他们也知道599美元太贵了啊……龙汗)

Q：为什么20GB版本没有内置HDMI接口？那样蓝光对应的HD高清效果(1080P)如何实现呢？
A：HD高清效果(1080P)并非只有HDMI才能实现，D5端子也是可以对应1080P信号的。
(编注：哈哈，购买20GB版本的玩家不用担心无法享受到1080P的画面了，当然前提是你的电视机有D5端子接口……)

Q：为什么20GB版本没有内置记忆棒/SD卡/CF卡的读卡器？
A：PS3作为一台电脑系统(注：原文如此)，您可以通过市场上发售的读卡器和PS3上的USB接口来扩展这些功能。

Q：20GB版本不支持Wi-Fi功能，那如何连接PSP？
A：PS3作为一台电脑系统(注：原文如此)，您可以在PS3的USB接口上连接无线网络适配器来与PSP连接。

Q：为什么你们把USB接口的数量从最初的6个减少到现在的4个？
A：PS3作为一台电脑系统(注：原文如此)，您可以通过市场上发售的USB扩展卡来增加USB接口。
(编注：这三段回答连起来看有种不一般的"笑"果……)

Q：为什么你们把网卡接口从最初的3个减少到现在的1个？
A：最初我们设计了一个输入端口和两个输出端口(注：意即PS3拥有路由器的功能)，不过后来我们认为一个接口就足够了。
(编注：嗯，花599美元买一个路由器……请问你家的冰箱和微波炉需要上网吗？)

Q：PS3提供了对PS/PS2游戏的向下兼容功能，但那些需要提供震动效果的PS/PS2游戏如何实现呢？
A：其实有没有震动功能对于游戏体验来说没有太大的区别，我们希望玩家可以用PS3手柄感受到新的游戏体验。
(编注：难道你们就不能提供PS2手柄的兼容来实现震动吗？)

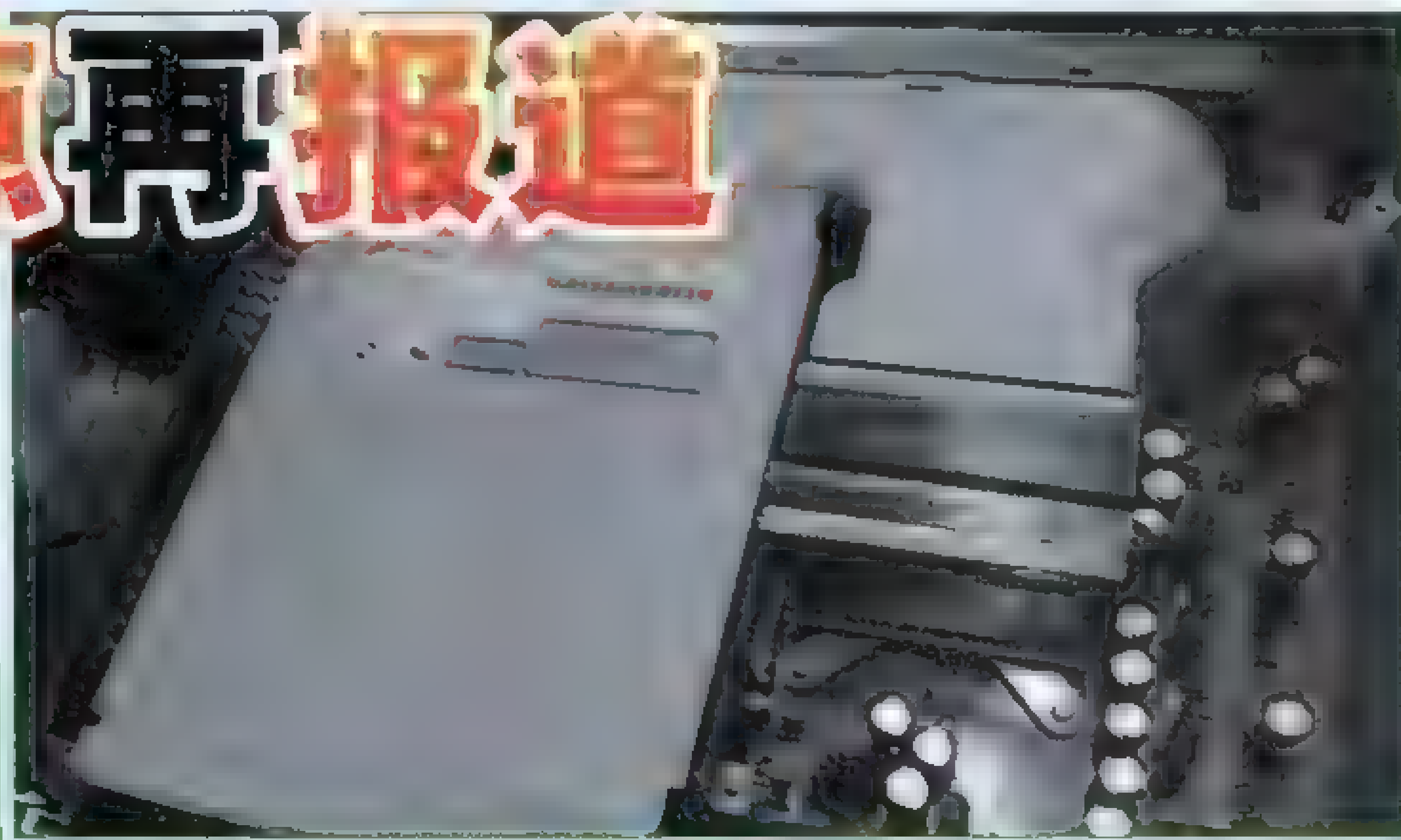
Q：PS3的噪音控制如何？
A：大约在29dB左右(注：与超薄PS2相当)。
(编注：三个字：我不信！)

嘿！这是真人版《GTA》？

为什么这部译为《深陷囹圄》(Walst Deep)的电影越看越像《横行霸道：圣安德里亚斯》？甚至连主角的"人设"都与《圣安德里亚斯》如出一辙！并且，和卡尔一样，都喜欢开那种敞篷大轿车，听绕舌音乐……莫非这就是美国黑人文化的缩影？不管怎么样，如果你喜欢《横行霸道：圣安德里亚斯》，那就请关注《深陷囹圄》，说不定你可以在这部电影中发掘出更多与游戏相关的设定哦！注：本片已于6月23日首映。[Gouki 提供]



X360刷机热点再报道



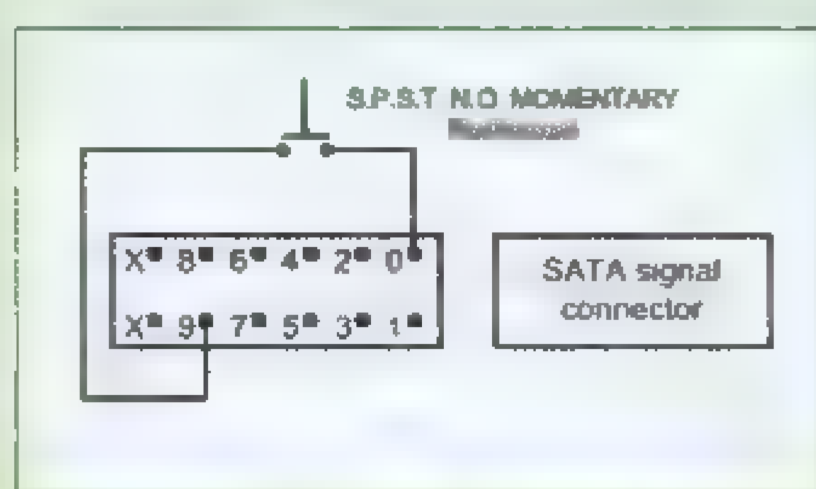
本刊上期"特稿"为大家报道了破解X360主机的全过程。虽然自认为已经十分清晰地描述了刷光驱的方方面面，但最近还是收到了许多玩家的来信来电，对其中许多细节提出了疑问。这次就将半个月来收集到的关键问题进行整理，再次向关心X360破解的读者们作出综合性解答。

NEW! 短接法！！

强烈推荐有操作经验者使用

虽然刷机的原理十分简单，但实际操作起来还是会碰到这样那样的问题。其中最头痛的问题就是无法成功引导光驱进入Windows的MODE B模式。因为并不是每个PC的主板都支持引导X360进入MODE B，哪怕是主板的BIOS能找到X360的光驱，进入Windows XP后照样无法找到光驱，这样一来刷机就成为了泡影。这里我们给大家介绍一种更为省力的"短接法"，请大家仔细看好了。

完全拆解X360主机后(拆机步骤就不重复了，参考本刊上期的原文)，把X360的光驱从主机架上取出，连接好SATA线到PC主板上，找一根比较细的导线直接接入光驱电源插口的0和9，切记此时你的PC和X360都处于断电的状态，确认连接正确后插好X360主机的视频线和电源线，开启X360主机的电源，此时的步骤是相当关键的，如有失误你的光驱可能将从此报废，一定要看仔细本文才去实践哦。接通电源后，X360的电源指示灯就会开始闪烁，马上断开你的导线，成功的话你的光驱将会自动出仓，此时你的X360光驱已经处于MODE B了，最后打开PC，无需LIVE-CD引导盘了，直接进入XP系统，就会顺利的找到新硬件，随后就可以刷机了。



破解最新情报

黑客们还在不断地完善刷写程序，近日国外的黑客组织又放出了对应日立-LG光驱的firmware更新版。目前的版本号为1.2r1，该版本修正了以前的一些问题，但是对于游戏支持方面没有什么变化。由于1.2r1版已支持所有版本的日立-LG光驱，所以这次的刷机程序会自动识别X360的光驱版本，如果在刷写过程中出现失败时还会自动重新执行刷写程序，直至成功为止。在恢复firmware时也会执行相同的操作，这样就能避免刷机失败的现象了。从1.2r1版本开始，再也不需要用原LIVECD启动盘引导光驱进入MODE B模式，只需要3步就能方便的启动。连接好X360的电源和视频线，按出仓键启动主机，然后在开机状态拔出主机的电源，最后重新开机就自动进入Mode B了，非常的方便。同时修正了在WindowsXP下X360光驱进入Mode B模式后托盘开启关闭的BUG，现在X360光驱可以作为PC光驱正常使用了，并且对于使用刻录盘的玩家来说不会因为DL光盘读取速度慢而引起的系统超时退出了。有了新版本刷机程序，现在刷写光驱变得更加便捷，但目前的1.2r1版本由于是个修正版，所以还无法支持Xbox的D盘，也没有解决X360游戏盘片的区码限制问题，只能等待今后的程序更新了。据说1.3版本将会在不久后提供更新。

8大热点疑难问题


▲大量X360盗版仿佛一夜之间倾巢而出。

1 目前已知的X360光驱型号有哪几种，是不是现在所有的X360光驱都可以成功刷写？

答：目前所知晓的光驱型号有这么几种，三星东芝（Samsung-Toshiba）TS-H943、日立-LG（Hitachi-LG）GDR-3120L(32/36/40/46/47/59)从这些列表上来看，日立-LG的光驱是非常多的，目前上述这些型号的光驱都可通过刷写firmware成功运行D盘。不过也有不好的消息要告诉大家，最新制造的X360主机已经陆续使用上了飞利浦的光驱，目前还没有针对飞利浦光驱的刷机程序出现，更有可能的是飞利浦光驱已经把这个漏洞给补上了，国外的黑客们又要开始新一轮的忙碌了吧。所谓魔高一尺道高一丈，相信飞利浦光驱最终也是会被完美破解。

2 如果刷写过程不成功会导致什么后果，对机器是否有很大的有伤害？

答：目前为止只要让PC能正常的找到X360光驱，刷写过程中出现失败的概率还是非常小的，就算真的出现刷写失败也不用过分担心，因为刷写过程中已经为你备份了初始的firmware固件为orig.bin文件，完全可以进行初始固件恢复，所以对机器的伤害应该是微乎其微的，新的1.2r1版本经过了软件修正对于刷写过程就更为安全了。

3 如今市面上能买到的D版X360游戏价格是多少？

答：D盘刚出现的时候曾经出现过一张D盘卖到80元的情况，不过现阶段已经有相当大的回落。目前压制的D盘价格均在25～30元，部分商家使用优等DVD DL刻录的游戏盘的价格可能略高些。

4 如今市面上能买到的D版X360游戏质量如何，会出现光驱刮盘的情况吗？

答：目前市面上所能买到的D盘质量相当完美，无论在封面印刷还是光盘本身质量方面都是相当好(废话！30元一张能不好么？)。由于X360的游戏全为D9，所以自己买DL的刻录盘并不是非常的划算，DVD刻录机不是很好的话还有飞盘的现象，更由于D9的容量下载起来也是相当的费时费力，所以压制的D盘无论在价格还是质量上就目前来说还是非常有优势的。据悉，当前还很少出现光驱刮盘的现象，D盘质量还是相当不错的，更何况D盘还有一定的降价空间。

5 目前国内电玩店刷写一台X360主机的费用是多少？


▲SATA数据线将X360光驱与电脑相联的示意图。

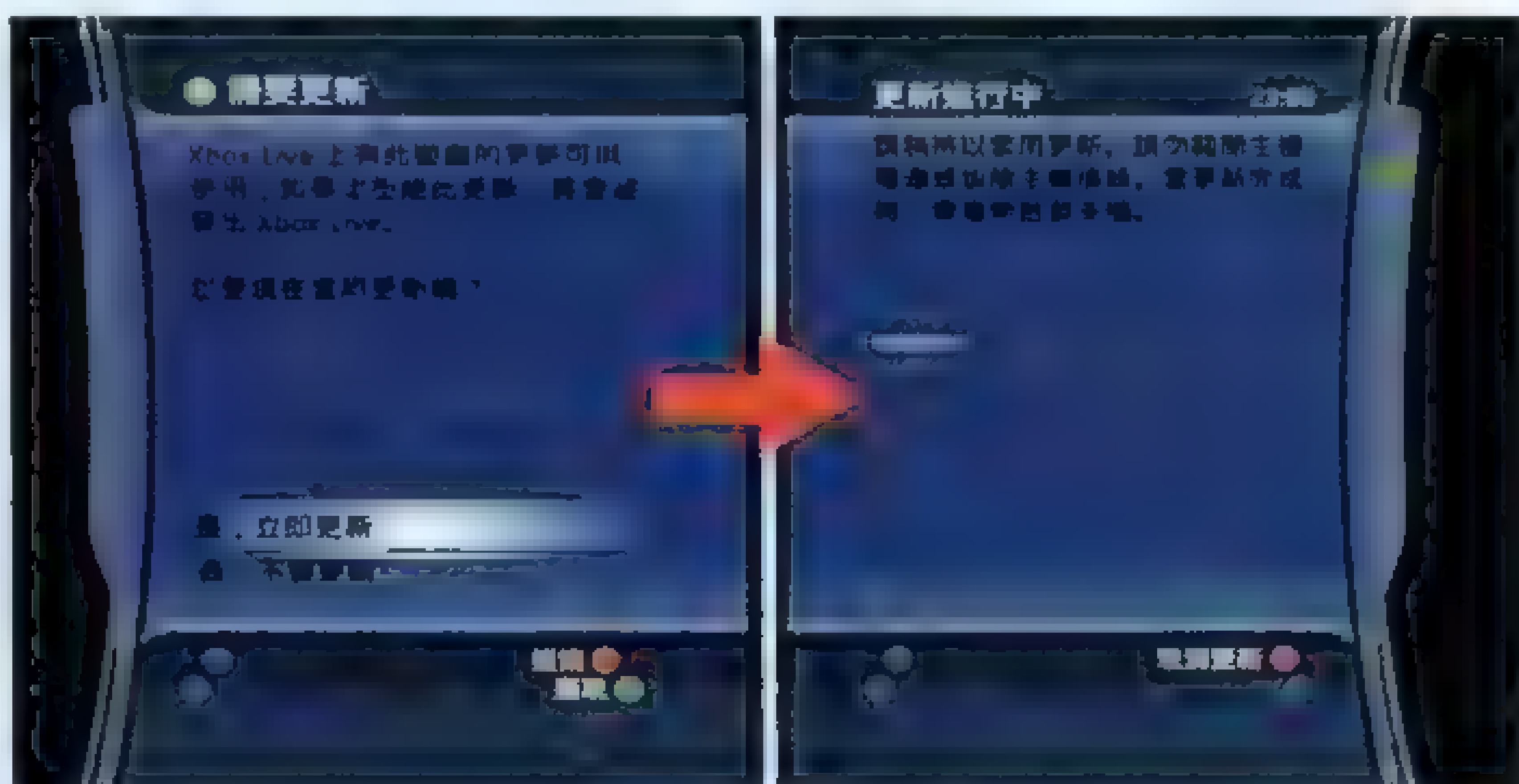
答：相信这是个玩家十分关心的问题。毕竟复杂的刷机过程并不是每个玩家都可以轻易胜任的。嫌麻烦的玩家只好再破费一下了。经我们寻访了解，目前的商家刷机费用在100～200元不等。不过由于X360刷机几乎无需成本，只需手工费，超过100元感觉过高了些，100以内属于比较合理的价位，当然今后市场竞争愈来愈激烈，刷机免费也不是不可能哦(笑)。

6 如今国内市面上能买到的D版X360游戏数量有多少？

答：目前X360的D盘上市的速度相当快，并且数量也非常之多，基本达到了与正版同步的情况。如今可以买到的D版X360游戏超过30余款，其中以港版游戏为主，所以很多X360的D盘都是多国语言版，当然也包括中文。微软对于港台地区还是相当重视的，自家的作品基本都有中文版，另外《极品飞车：头号通缉》这款EA出品的王牌赛车游戏也发售了中文版本。几款新发售的游戏比如《合金猎犬》、《指环王：中土大战Ⅱ》等都迅速出现在市面上。

7 刷机后的X360主机是否还能正常登入Xbox LIVE？

答：这个问题也是颇受关注的，毕竟微软的Xbox LIVE目前异常火爆，国内也有不少玩家支付了Xbox LIVE一年的费用，如果刷机后的X360主机无法登入LIVE的话对这部分玩家来说只能忍痛割爱了。目前使用D盘都可以进行Xbox LIVE的网络更新和对战，微软对于刷新过的主机还没有任何对策，你完全可以把D盘当作正版来使用。但在这里要郑重提醒大家，LIVE游戏必定是未来游戏的大趋势，微软完全可以采取新的措施对盗版上Xbox LIVE进行限制。所以玩家在刷机之前还是三思而后行，特别是要保留好光驱的orig.bin原始文件，这样可随时随地将光驱刷回初始状态。



▲依然可以畅通无阻的登陆Xbox Live。 ▲就如正版软件一样进行日常更新。

8 由于X360可以运行D盘了，主机的售价是不是有所变化？

答：X360日版主机的价格从上市起就比较的稳定，目前还是保持在2850～2880元左右的价位。主机一般都是可正常刷写的版本，港版机的价格目前也比较的稳定，价格保持在3250元左右，并没有出现X360能刷机而涨价的情况发生。

让我们华丽地降级吧！

文 ZinniaSun
编 胜负师

什么是PSP降级?

如果你是一位PSP的老手，那么这一部分介绍你大可跳过。但如果你是一位刚刚购买PSP的玩家，那请一定了解一下降级的作用。PSP除了玩游戏以外，还需要有各种多媒体、网络方面的功能。要实现这些附属功能只需要通过在主机内安装系统固件即可。SONY在每次对固件升级的时候，都会加入各种新的功能，同时更新系统的加密程序，堵住系统漏洞，让玩家无法运行除SONY授权以外的各种自制软件，尤其是杜绝直接从记忆棒上运行PSP游戏的引导软件。

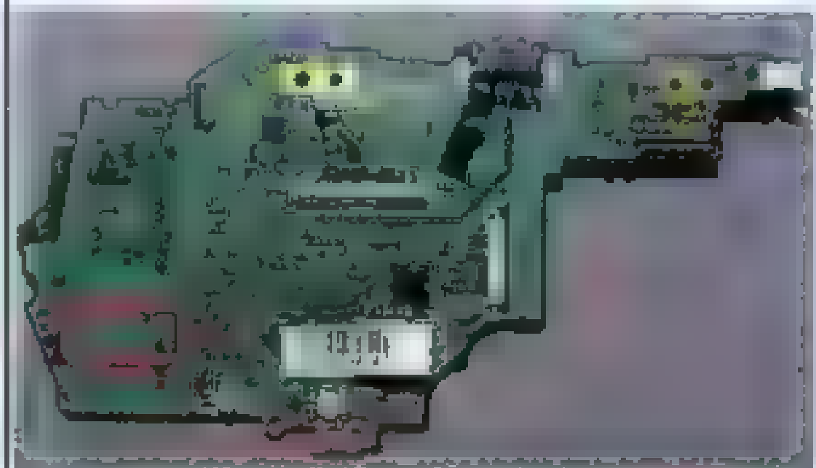
而事实上，在2.0版本的固件诞生以后，各种能够运行ISO(游戏镜像)的软件便遭封杀。目前只有1.0和1.5版本的PSP可以通过Devhook等软件通过记忆棒、甚至是电脑硬盘来玩商业游戏。早期固件版本的PSP相继停产，也令低版本PSP价格不断攀升。

不过在去年的9月27日，国外黑客小组利用2.0固件上的一个漏洞，实现了2.0版本向1.5版本的降级！由于黑客们已经深入掌握了1.5系统下开发自制软件的各种技巧，因此只要能让PSP回到这个版本，就什么都可以做。不久后，SONY新发布的2.01、2.5、2.6等高版本系统固件都补上了这个漏洞，新版本的破解又变得一筹莫展。然而，就在暑假将至之际，终于有人发布了2.5、2.6版本固件PSP的降级程序，令玩家们看到了曙光。

降级需要什么?

声明：以下降级为个人心得，仅供参考。尝试者请谨慎处理，如在降级过程中出现各种问题，本刊及本文作者概不负责！

首先要说明的是，并不是所有的2.5/2.6版本PSP都可以降级。现在已知的三种硬件版本的PSP分别是TA-079、TA-081和TA-082，而最新的TA-082目前确认无法降级。下面介绍一下鉴别PSP是不是TA-082和简单方法：首先，打开UMD光驱，取出里面的光盘，然后视线沿着几乎平行于PSP顶部的水平位置向UMD光驱盖与PSP外壳形成的细缝中向内看，注意右上方主板上是否印有IC1003的字样，有此字样即为TA-082，无法降级。如果冒险尝试，很可能导致PSP变成一块高价砖头。



▲主板上印刷的编号就是我们所说的主板版本。



▲仔细确认这里是否印有IC1003的字样！

有的玩家反映，自己PSP的UMD光驱内部左侧还印有IC6001的字样。其实不管其他部位怎么样，只要右上角出现IC1003字样的就不能降级。

PSP版本过关后，就要看看《GTA 自由城故事》(以下简称《自》)的UMD光盘是否能够运行eLoader的软件。eLoader是在2.0以上系统上运行的自制软件启动程序，利用早期版本《自》中的存档漏洞启动它后，我们才能启动降级软件。后期生产的《自》修正了该漏洞。到底什么样的《自》才能运行eLoader呢？请在Levelup论坛下载了小Z 制作的PSP傻瓜降级包(http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=6&ID=260280&page=1)或eLoader v0.97版本安装后，如果放入《自》能够启动到eLoader下，就说明没有问题。(若安装了小Z的PSP傻瓜降级包，请不要按×和○键，否则就会进入到降级程序中)



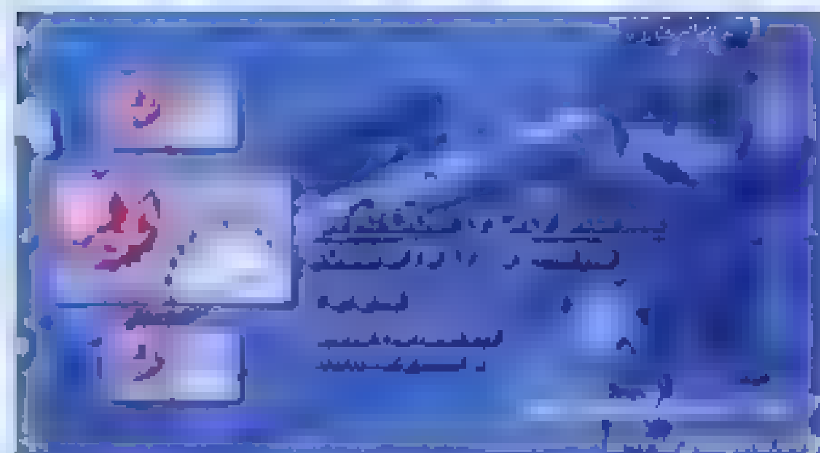
▲观察脊部和背面的信息可以判断出版本。

另外，购买新的《自》时，也有一定的辨别技巧。首先，包装后面印有"2005"的年份字样，而非"2006"；然后再看包装的侧面，手柄图标下方的字样欧版印有"ULES-00151#"可以用来降级，而印有"ULES-00151#2"字样的就无法启动eLoader了，美版印有"ULUS 10041"字样的也可以用来降级；最后如果侧面印有红色圆环围住的18标志，则表示该版本可以用来降级。不过这种《自》的价格比较高，推荐大家买二手或去电玩店蹭老板的用，呵呵……

上面两条都满足后，就需要准备一根32MB以上容量的记忆棒和PSP充电器，这样就万事具备了。

降级就这么简单！

小Z制作的2.5/2.6降级傻瓜包(最终版)无须区分2.5/2.6固件版本下载不同的降级文件，降级程序会自动识别系统。并且该版本降级程序还加入对外接AC电源的校检，让降级过程更加安全。在降级过程中也不会再生成一大堆的降级日志文本，这样即使在32MB记忆棒上进行降级操作也不会出现记忆棒容量满后的意外问题。傻瓜包内还整合了eLoader v0.97和eMenu v0.1 final，支持用美、欧、德版《自》启动。1.5降级文件是在一台日版出厂1.0系统，后来升级1.5固件版本的PSP上提取的。下面，就让我们以傻瓜包为准，来看看降级的全过程。

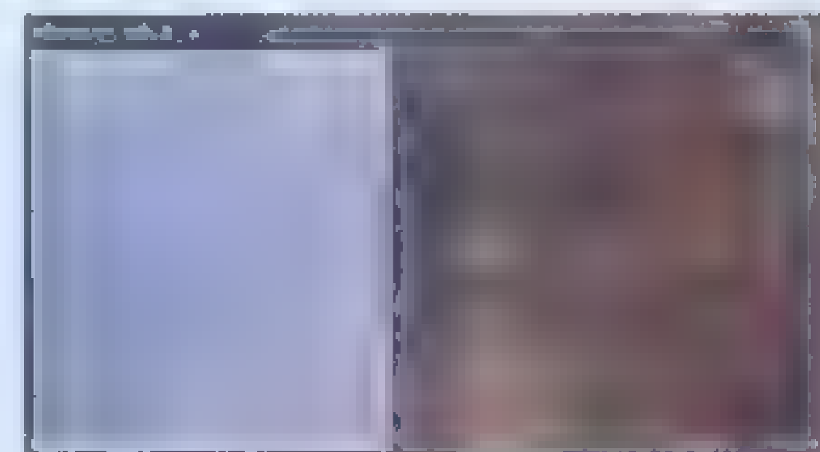


▲三个地区版本分别需要的eLoader存档文件。

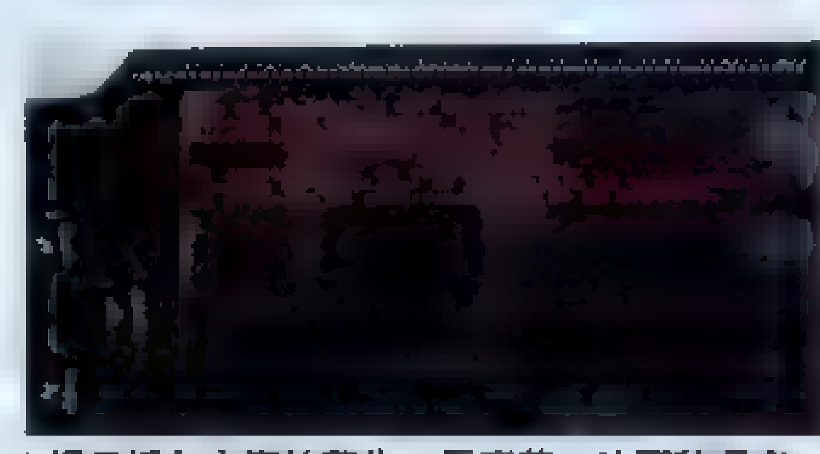
①首先在执行降级前建议先删除掉2.5/2.6 PSP下的网络连接、桌面背景等多余设置，否则在降级后会出现flash1内容识别错误，而需要进行拔电池放电才能解决。

②下载降级傻瓜包并自动安装到格式化后的记忆棒上面，之前请先备份您需要文件。

③在插上PSP外接AC电源后，插入《自》光盘，打开机器后系统会自动进入eMenu界面，直接启动里面惟一的一个降级程序。如果没有接外接电源，启动降级程序后会显示几行红字，提示插入电源，并在10秒后自动返回到eMenu下。



▲会自动识别你机器版本的最终版降级程序。



▲提示插入电源的警告，用了英、法两种语言。

④成功启动降级程序后PSP会进入黑屏状态，并伴随记忆棒读写指示灯不断闪烁。经过约两三分钟反复读写后，PSP会自动重启，此时若出现系统画面即说明降级基本成功；如在记忆棒读写完毕后完全黑屏，则表示降级失败，又一块砖头诞生。



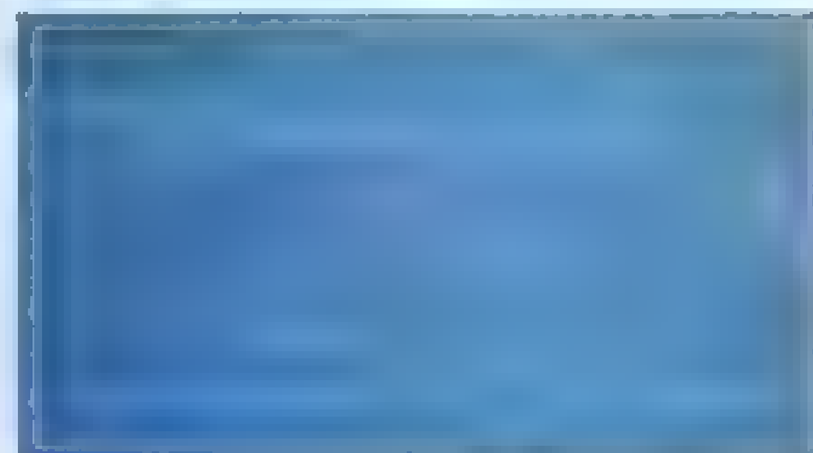
▲黑屏下记忆棒却疯狂读取，这个时刻最让人感到恐怖……

⑤降级成功后，一般都会进入一个显示一堆文字的系统文件错误画面，按○后需要像PSP出厂时那样重新设定信息，这样，又一台1.50版PSP就顺利诞生啦！(降级后如果出现PSP不读取UMD的现象，或是提示系统文件错误之类的信息，可以将电池取下，放电半小时左右即可。)



▲降级成功后提示系统设定错误的界面。

⑥有个别机器降级后可能出现版本显示2.01的现象，这时只需要找个Wab Version Changer的软件将版本信息修改成1.50就行了。

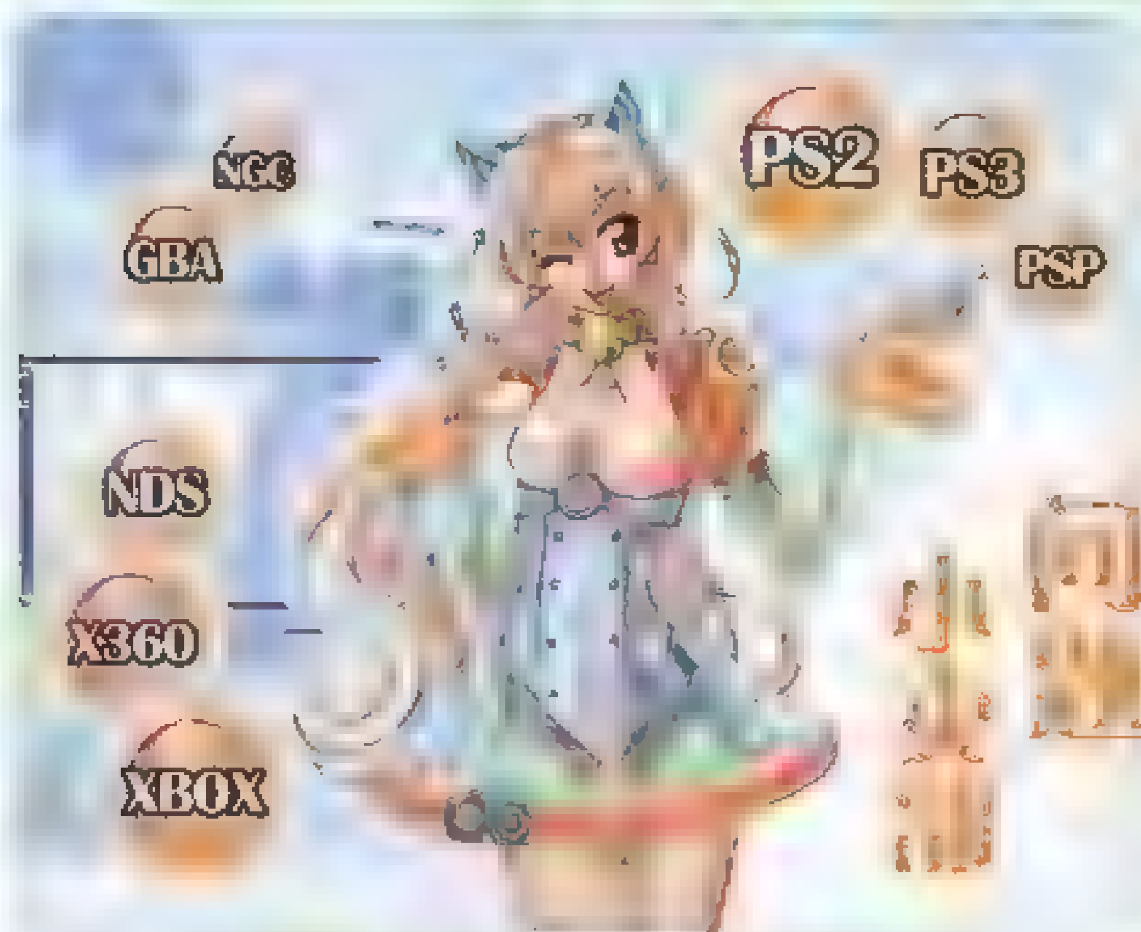


▲又一台1.50版本的PSP顺利诞生啦！

还有一种方法是使用官方的降级程序，但这就必须通过一台1.5版PSP提取系统固件文件，不仅如此，官方版降级程序还需要玩家自己下载eLoader等软件进行安装，会造成一些不必要的麻烦。在Levelup论坛中小Z已经详细介绍了这一方法，个人感觉比较麻烦，因此还是推荐使用降级傻瓜包。这里还要提醒大家，在降级完成后，请将安装有降级程序的记忆棒格式化，以免意外操作导致PSP损坏。

降级后的PSP使用Devhook玩ISO游戏、进行再升级、UMD光驱使用、WI-FI联机均没有问题。只是从已知的情况来看，运行runumd时会出现个别问题。解决的方法是升级至2.0后再通过原来的2.0降级1.5的软件进行降级才能获得最完美的1.5版本PSP，但是由于风险太大，建议大家还是忍了吧！

小Z的QQ：8711601及"小Z的答疑群"：13083441，欢迎更多玩家一起来讨论！



本期关键词

勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘　战国无双2
恶魔城 暗黑的诅咒　怪物猎人2
女神侧身像2 希尔梅丽娅　最终幻想XII
影之心 新世界　新鬼武者 幻梦之晓

胜负师，你好！最近我在玩PS2《勇者斗恶龙Ⅴ 天空的新娘》，可玩到要寻找那把“最后的钥匙”时，我却怎么也找不到，攻略上只写了“在得到最后的钥匙以后”这句话，所以请你务必回答我！[成都 牟学梅]

在游戏的后期返回サラボナ，就会遇见ルドマン。与其对话后来到位于サラボナ北面水洞旁小祠堂里，在最底部就会找到传说中的古壶。随后再次返回サラボナ，从NPC处得到情报后，在与城市相连的哨塔上找到ルドマン，最后就会与魔神发生战斗，千万别被它的名字给吓住，多使用ルカナン一直降低它的防御力，很快就可以收拾掉它，胜利后ルドマン便会把最后的钥匙（さいごのカギ）交给你了。

UCG的小编们好，这里有两个问题想请教胜哥。①请问《战国无双2》中护卫武将可以骑马吗？为什么他们的能力中有“马术”一项呢？②《恶魔城 暗黑的诅咒》第五章的森林中有一个海克特可以坐上去，到底有什么作用呢？[天津 高天宇]

①护卫武将的马术值其实并没有实际意义，更谈不上可以骑马了，纯粹只是官方为了展现其个性而特意设定的一个数值而已。②至于你说的那个木桩其实也没有什么特殊的作用，这样的地点游戏还存在其他几处，例如商店的摇椅和德可拉的宝座，有兴趣的话，不妨去试试看吧！

终于轮到向“无双总帅”纱迦大人求助的时候了，请务必解答我的疑惑啊。①请问《战国无双2》中浅井长政的“无限青云踩”是什么招式？该如何发动呢？②浅井长政的特殊技“发动伏兵或令伏兵撤退”该如何使用呢？[江苏 陈昕]

①浅井长政并没有“无限青云踩”，只有阿市和羽柴秀吉有。阿市和羽柴秀吉的固有技能“青云之志”的作用为蓄力攻击命中后可以跳跃，利用这一特性可以派生出名为青云无限踩的技巧来。用阿市或羽柴秀吉将对手打倒在地之后，立刻跳起按△键使出空中蓄力攻击，由于青云之志的效果，命中之后按×键就可以再次跳起，这样又能使用空中蓄力攻击了。倒地的敌人中了空中蓄力攻击后会处于硬直状态，不断反复使用空中蓄力攻击的话，敌人就会始终处于硬直状态直到被击败。②至于你所说的特殊技，只要输入指令就会发动伏兵，再输入一次则会令伏兵撤退。

猫太你好，我最近正在玩《怪物猎人2》，因为是一个新手的关系，所以遇到了一些麻烦，在这里向你请教一下。①冰结晶、ドラグライト矿石要怎么获得？②为什么我每次装备弓或枪时，一些防具就不能装备了呢？[秦皇岛 Noname]

①冰结晶必须在夜间前往密林4、7号区域、沙漠4、10区域和沼泽3、9区域采矿获得；ドラグライト矿石则可以在森丘5号区域、塔（1）1、5号区域和塔（2）1、4区域采矿获得。②由于游戏中近程系武器和远程系武器都会对应自己的一套防具，所以当你装备近程套装将武器更换为远程攻击的弓时，系统就会强制卸下你的装备，只要再更换为对应的远程套装即可。

各位小编你们好，前几星期玩《恶魔城 暗黑的诅咒》时遇到了几个问题，希望能得到你们的解答。①在第二章的山脉中，有一个地方有两个红色骷髅，怎么打也死不了，怎么才可以进入他们身后的门呢？②在第六章的塔中，BOSS前会遇到一个打不开的铁门，在门前有特殊材料Ether，怎么才可以进入呢？③第九章“无尽的回廊”一路向前，到后面会出现一个分支，会出现一扇大铁门，不知道怎么才能打开它呢？[江苏 冯晓君]

①获得魔法师（Wood Rod）使魔后，一直使用剑系武器让其往最左边的路线上进化，最后成长为“Embryo Rod”的形态后就会习得名为“Demonic Disaster”的技能，使用它就可以消灭那两个红色的骷髅，进入它们身后的门。②第六章所出现的铁门是通往第八章的道具，必须要在第七章获得小恶魔（Gale）使魔后才可以进入。③获得石人（Magmard）使魔后，依次使用剑、特殊武器让其往右、左的路线进化，最后成长为“Golem”的形态后就会得到名为“Hip Press Lv.2”的技能，使用它就可以打开那扇大铁门了。

小弟有一个问题想请教一下胜哥，最近在玩《影之心 新世界》其中女主角有两个雕像要和大学里的教授对话后进行“陷阱之战”，可由于语言的关系，根本看不懂打倒敌人的条件，希望你能告诉我具体的方法，非常感谢！[沈阳 林熙俊]

其中“应用奇医学の课题Ⅱ”的限制条件为：只能用主角ジョニー进行战斗，中途禁止使用道具，胜利后获得“パイソンの雕像”；“基础怪物学の课题Ⅳ”的限制条件为：任意选择四人，不能使用每个角色的专属特技，在一轮攻击中连击数超过30，胜利后获得“ホースの雕像”。对于第一场战斗只要有足够的等级就没有任何难度，第二场则需要多装备HITS数高的魔法，并且熟记每个魔法的“攻击域”和仔细思考角色连携的顺序，只要多试几次就可成功。

胜哥你好，这里有一个关于《女神侧身像2 希尔梅丽娅》的问题要请教你。第三章的隐藏迷宫“苍枯の森”具体的出现方法是什么呢？我现在都快通关了，还是没有出现，非常的郁闷。[jccg2004]

完成セルドベルグ山岳遗迹的情节之后，返回コリアンドル村与拿着鱼杆的NPC对话就会得到“苍枯の森”的情报，随后回到大地图它就会显示出来。

胜哥你好，最近在玩《战国无双2》时遇到了一点问题，希望得到你的解答。关于拿风魔小太郎的终极武器，怎么才能阻止宁宁的小田原城爆破行动呢？只要一接触到宁宁，小天原城就会烧起大火，应该怎么办呀？[天津 张玉梅]

在出发救援北条氏照的情节后，击破他附近的三个敌将就可以暂时不用担心他的安危，随后立即返回城内，建议进城之前进行“中断记录”，掌握好所有爆忍和火药壶的位置后再重新开始。只要先将所有的爆忍和火药壶破坏后就可以成功阻止“烧城”事件，之后再接触宁宁就不会发生你所说的情况了。

胜哥，我最近在玩《新鬼武者 幻梦之晓》，因此很想知道道具幻の甲罗除了在16关可以得到外，还有哪里可以得到呢？[Simon]

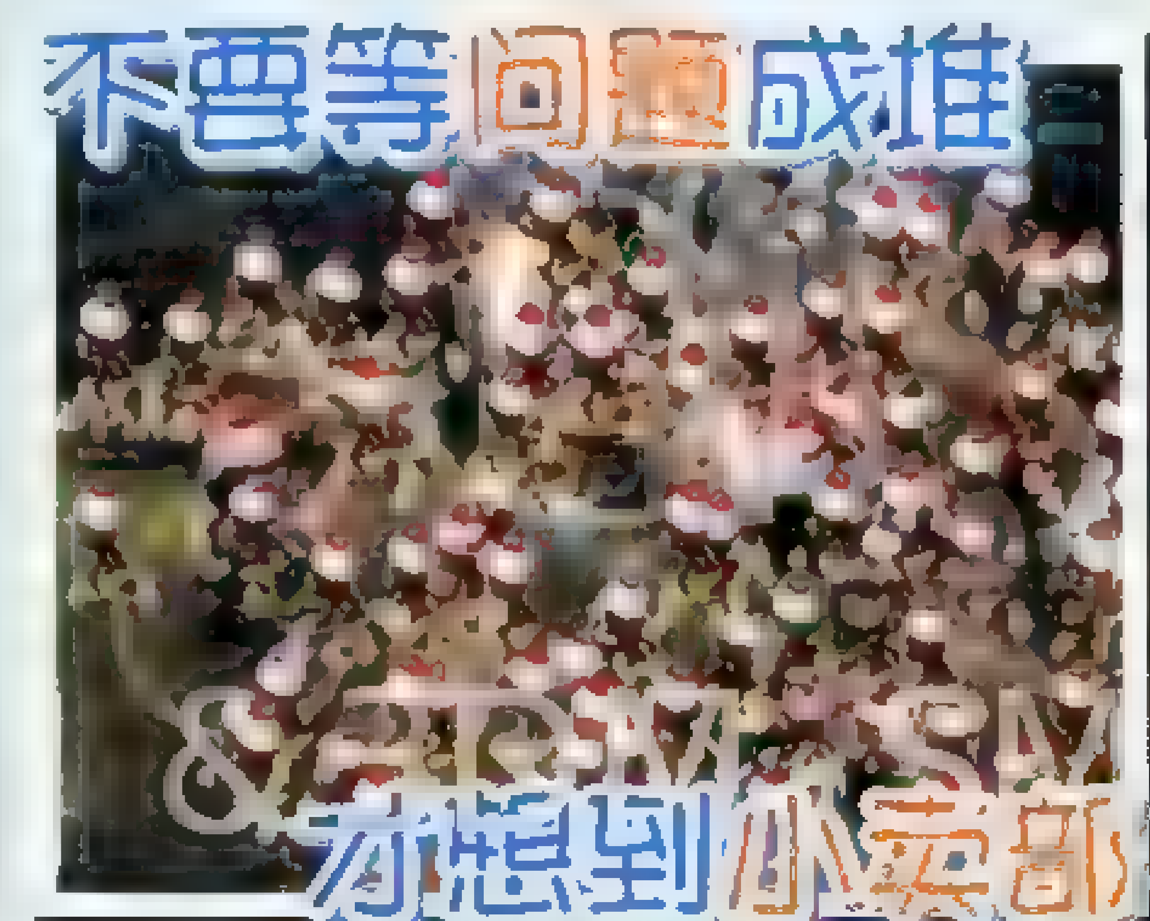
“幻の甲罗”是合成游戏中终极装备不可或缺的材料，除了在你所提到的关卡可以获得外，在幻魔空间杀敌也会随机掉落，所以要想收集到足够的材料，还是需要一定的运气成分呢。

各位小编好，希望你们能在忙里抽空回答我的问题。《战国BASARA2》的人设是哪位画家呢？他还参与过其他游戏的人设吗？[云南 郭雅丹]

《战国BASARA2》的人设是日本著名的游戏插画家土林诚，他还曾经担任《鬼泣》和《忍》的人物设定，即将于7月27日发售的本作，有兴趣的话，不妨亲自去体验一下吧！

请教胜负师几个关于《最终幻想XII》的问题。①在ルース魔石矿中开启フォーマルハウト所在的宝箱时不小心装备了ダイヤの腕轮，那以后不装备再来还可以得到吗？②ヘネ魔石矿右边的矿区如何才能进入呢？③“坐飞空艇送信”的任务出现条件是什么呢？[天津 嵇升志]

①你的失误并不会造成不良的后果，由于装备的出现几率比较低，需要多尝试几次才行，另外前往ヘネ魔石矿装备上ダイヤの腕轮开启深处的宝箱也是可以得到它的。②要令右边的矿区开放需要先完成B级讨伐任务“邪恶な亚人、魔石矿で何を想う”，然后再获得至少10只召唤兽，返回与之前的任务委托人和风水师依次对话后，来到ヘネ魔石矿之前发生BOSS战的地点就可以进入右方的矿区了。③在乘坐飞空艇时选择“非直达航班”，这样在前往目的地的过程中就可以在飞空艇中自由移动，之后再与服务台前的男子对话就会触发任务了。



火热秘技

“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技”欢迎来稿

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn



游戏原名 METAL SLUG 日版

合金弹头3D

投稿人：UCG阳光育成计划成员 王树冬

隐藏要素综述

本作的隐藏要素十分丰富。作为首款3D化的作品，游戏最大的乐趣却在于收集方面。

首先是主副武器的图鉴完成。看似很多，其实只要在游戏中注意弹药的收集与补充就可以了，只要拥有了该武器便会自动在图鉴里补充。惟一例外的“石碑炸弹”（MONOLITH），是在通关一次之后获得的隐藏武器，也并不是很难得到。

第二就是新加入的勋章设定。勋章的作用是增加角色的能力值。其获得的条件比较苛刻：要达成S级评价。在一周目收集某个角色的全部12枚勋章，难度还是比较大的。11个关卡各对应1枚，最后1枚勋章则是在收集完前11个后作为额外的奖励自动出现的。

最后要说一下本作的最大亮点——战车装甲设计图。战车设计图共分5类：核心设计图、履带设计图、主炮台设计图、副火力设计图和装甲设计图。本作设计图比较多，看似不容易收集齐，其实这些设计图基本上都隐藏在各个关卡的人质身上或是关卡中某个不起眼的角落里。只要在游戏过程中多留意雷达和营救人质便能收集到了。其中有3张设计图藏在了通关后EXTRA模式的MINI GAME里。需要玩家们自己去找，好在图的位置还是很明显的。（设计图以蓝色磁盘的样子显示。）

EXTRA模式补充：

通关后会增加EXTRA模式。该模式包括MINI GAME、改变人物配色、MOVIE欣赏与音乐欣赏。

MINI GAME：先前已经说过里面藏着3张战车设计图。这个小游戏倒可以用大餐之后的甜点来形容。

改变人物配色：你会很惊奇地发现，原来恶搞精神无处不在。ERI的那件小外套和TARMA的那套行头，只有看过了才知道。

MOVIE欣赏：欣赏CG。我想说的是，本作虽然存在着诸多问题，但过场CG绝对可以用厚道来形容，尤其是那场坦克大战。好想膜拜一下！

音乐欣赏：原汁原味地把游戏的音乐再次表现出来，好好享受吧。

S级评价的补充

S级评价的获得与过关时间和过关时所获得的分数有关。分数可以利用营救人质增加。如果在某一关卡内你不幸GAME OVER过多次的话，还是重新开始吧。因为死后的时间是累计的，这会对过关后的时间评价造成影响。

从《格斗之王 最强冲击2》的例子来看，本作的续篇肯定不错！

游戏原名 Need for Speed Most Wanted 所有版本

极品飞车 头号通缉

隐藏指令

在有“Press Start”字样的画面中，输入以下指令，可以获得不同的效果。



↑	↑	↓	↓	←	→	↑	↓
↑	↓	↑	↓	←	→	←	→
←	→	←	→	↑	↓	↑	↓

指令输入成功之后，画面上会显示其作用，X360更有中文显示，这里就不多说了。这3条秘技对于PS2版、Xbox版、X360版都是适用的。

所有版本中，当然是X360版最好。不但画面最棒，而且还有中文版哦！

游戏原名 NEW SUPER MARIO BROS. 所有版本

新超级马里奥兄弟

神秘挑战模式

日前，本作的开发者们在接受美国媒体的采访时透露了本作最后的秘密——“神秘挑战模式”。

进入该模式的方法如下：首先要将游戏通关，通关后再进入游戏，在大地图画面上先按START键进入暂停状态，接着输入特殊指令：L、R、L、R、X、X、Y、Y。如果成功的话，在游戏画面的右上方将会出现一个指向右方的黄色箭头。在此状态下当玩家进入已经通过的关卡时，就会发现游戏又变成了强制卷轴的形式，只能向右走而无法回头。

感谢levelup.cn提供！

游戏原名 Cars 美版

汽车总动员

作弊码

在作弊菜单中输入以下密码，即可获得大量好处。

密码	效果
YAYCARS	全车辆
R4MONE	全涂装
IMSPEED	快速启动
VROOOOM	无限加速
TRGTEXC	开启新要素1
MATTL66	开启新要素2
IF900HP	开启新要素3
CONC3PT	开启新要素4
WATCHIT	开启新要素5

这些作弊码同样适用于其他机种的版本。

游戏原名 ファイナルファンタジーXII 日版

最终幻想XII

投稿人：逆刃刀

与5000万“鸭子馒头”的激战心得

因学业紧张，导致暑假才补上《FF XII》这一课，也总算打倒了HP高达5000万的“鸭子馒头”（编注：这是取ヤズマット的谐音）。这里想对纱迦的战术补充3点：

①和“鸭子馒头”拉开距离打远攻时，它只会不断地对离它相对较近的人使用必杀。当然行动一定次数之后还是会用サイクロン的。

②“鸭子馒头”的最强技サイクロン为风属性攻击，看到它要放出这招时马上换装风属性抵抗的装备（如ポンチョ）可降低伤害。但此技还有50%的几率附加スリップ效果，所以还得同时换装クイスモイトの靴，方可确保损害最低。

③“鸭子馒头”的必杀并不是必中的，只要对自己使用シェル就有很高的几率躲掉。换装永久附加シェル效果的シェルシールド更好。

根据①、③两点，和“鸭子馒头”打远战其实比较占优，因为必杀的MISS几率不低，而“鸭子馒头”的小肥爪连挠却是几乎必死的。遇到サイクロン的话注意换装，便可以将损失降至最低。远距离攻击的话，首推攻击手段是最强铳加最强暗属性子弹，此外还可以装备暗属性攻击力上升的防具。当然不停地让“鸭子馒头”用必杀也不是什么好事，所以建议是让我方有人用演出时间长的魔法去卡它的行动时间。这也算是一种战法吧！

据官方资料显示，“鸭子馒头”的最大HP为50112254点！

游戏原名 ロックマンゼクス 日版

洛克人ZX

与《洛克人ZERO》联动

在NDS插上日版的《洛克人ZERO3》或《洛克人ZERO4》的GBA卡带后开始游戏，进入N区域最下层相应的隐藏房间就能与《洛克人ZERO3》或《洛克人ZERO4》的BOSS战斗。

终极活性金属Ox

打倒最终BOSS后，读取游戏的通关存档，进入N区域中间层右侧的房间可以与ZERO战斗。打败ZERO后，移动到N区域最下层右侧的房间就能取得最强活性金属Ox，该形态拥有无限能量，爆气后可以使出ZERO的各种成名绝技。

招式表

技名	按键
火升龙	↑+Y
电击斩	↓+Y
冰旋风	空中Y
地斩波	↓+R
降雷（全屏攻击）	↓+R键二段蓄力

时隔100年，小Z的实力依然强劲，各小强BOSS依然逃不过被咔嚓的命运，这年头BOSS不好当啊……



The Destinies mend rifts in time as Man etches fate anew

小说回廊

ヴァルキリープロファイル2 -シルメリア-

VALKYRIE PROFILE SILMERIA

说起本作的剧情，与前作相比少了一些悲壮、凝重的气氛，而多了一些整体性。说起来本作中最吸引笔者的就是那位变态到了极点的理查德·瓦雷斯了，可以说在几乎将战魂的情节砍掉的情况下，能够撑起整个故事的就是这位眼镜变态萝莉控了，而在游戏中他的戏份之多、戏份之重，前作完全是无法相比的。当然，对于战魂游戏却是以另一种方式来对他们进行诠释，特别是战斗时的特殊对话，相当有意思，而且如果有心做一个战魂年代表的话你会发现一个很复杂的人物关系网，很有意思哦。

PS2	女神侧身像2 希尔梅丽娅	Square Enix tri-Ace	RPG
	VALKYRIE PROFILE SILMERIA	2006年6月22日	日版
	无对应周边		

文 邪魔天使

第一章 逆神者

第一节



虽然已是初春，但三月的风还是有些凉意，特别是在米德加尔特的北方。阿莉莎拉了拉披在身上的披风，将有些滑落的兜帽再次将头包得严严实实，也许只是一些心理上的安慰，但她还是下意识地这么做了。一个人坐在缓缓前进的马车上，周围是美丽的景色，但阿莉莎还是有些心神不宁。前几日那个穿着黑色铠甲、戴着羽饰头盔的女性来到她的城堡时她就知道自己注定会有今天这一步，虽然知道那个城堡不过是软禁自己的监牢，虽然知道周围的侍女和侍卫都是宫中的眼线，虽然自己一直想从那个地方出来，但那位女性的一句话却让自己的心无法平静。

“我不会保证迪万的安全。”那位黑铠女性的话是如此让人心惊肉跳，她冷漠的眼神以及嘴角泛起的一丝冷笑令人窒息。

*我得必须回迪万。*阿莉莎暗自下定了决心。*即使父亲……*

马夫的叫声让阿莉莎回过了神，港町佐尔德，这是大陆北部的交通枢纽，从这里乘船就可以前往迪万。阿莉莎递给了马夫一枚金币，那个老实的男人睁大了眼睛，当他反应过来的时候阿莉莎已经消失在了人群之中。

叫了一艘小艇，阿莉莎穿梭在这北部宁静的小城中，教堂前那白色大理石的女武神雕像是如此庄严、神圣。

Valkyrie……阿莉莎轻轻地笑了一下，那是米德加尔特妇孺皆知的传说——当那些英勇的战士战死之际，身着精致铠甲戴着羽饰头盔的女武神会张开她白色的双翼从天而降，指引那些勇士的灵魂前往神界奥丁的英灵殿瓦尔哈拉。这是每个战士梦寐以求的时刻，所以他们不惧死亡，他们每个人都有觉悟战死沙场，因为那样，他们就可以得到女武神的死亡之吻。

那个……是女武神吧……希尔梅丽娅……

“从这里坐船很快就能到迪万吧。”

“当然，所以我们才来这里，赶快前往迪万！”阿莉莎身体中另一个声音对她催促道，那是一位自称希尔梅丽娅的女武神，貌似是因为反对奥丁被强制性地转生。因为她，阿莉莎被自己的父亲，也就是迪万国王巴巴罗萨认为是怪胎，因此被送往遥远的城堡中软禁。说实话，阿莉莎并不是很喜欢这个态度有些傲慢的女神，但在这些孤独的日子里也只有她能陪自己说说话，不仅教会了自己一些特殊的知识，而且也教会了自己一些用剑的技巧。况且，她毕竟是女神，有着特殊的地位。



“我们要赶紧回国，而且必须要让国王准备应战。”

“应战？”希尔梅丽娅的话让阿莉莎吃惊不已，她完全没想到事情会有如此严重。

“为了逼我们，众神估计会进攻迪万。”

“因为我们……就发动战争？”阿莉莎有些害怕了，这件事的发展已经超出了她的想像。

“这就是神……也就是奥丁的做事方式。”希尔梅丽娅冷冷地说道。

“但父亲可能不会听我的……”一想到是父亲将自己送出了城，阿莉莎有些动摇，因为她实在没有信心去劝说那位顽固的国王。

“那我去说！”希尔梅丽娅再次占据了阿莉莎的身体，阻止了她走出佐尔德，“我想国王肯定跟我们一样不允许众神如此乱来。”

“但是……我不想回迪万。”

“你现在说什么废话，你是为了什么才出城的？”希尔梅丽娅有些恼怒。

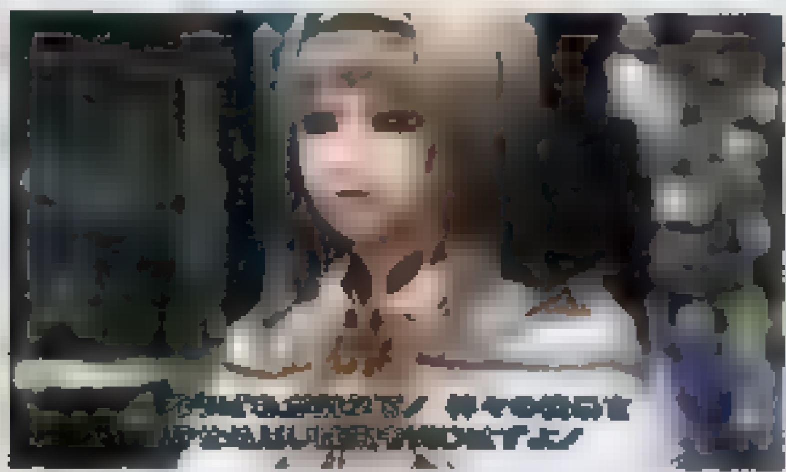
“是……是为了逃得远远的。”

“逃多远？”

“总之很远……”

“幼稚！”希尔梅丽娅怒道，“无论你逃到哪亚莉都会追来，她会杀死你，然后把我们精神石放回瓦尔哈拉。”

“因为你也是……女武神？”阿



莉莎弱弱地问道。

“不错。”希尔梅丽娅顿了顿，说道，“人间界不允许同时存在两个女武神，而且我还带来了许多原本应该送往神界的战魂。我仅以思念体的形式寄宿在你的灵魂里，这本来就违背了神的道理，所以你要理解。”

“我当然知道！”阿莉莎忽然大声叫了出来，她的这声叫声把周围的人吓了一跳，本来她一个人在那里叨咕已经让人觉得奇怪了，这声大叫更让人觉得她有些不正常。

阿莉莎吓得赶紧走开，避开人们的目光，现在亚莉王正在追她们，她可不想太引人注目。

“现在你去准备一下，遇到什么情况说不定还要战斗。”

“战斗？我可不行。”希尔梅丽娅的提议阿莉莎显然不能接受，虽然自己练过剑术，但一提到战斗阿莉莎还是有些排斥。

“那么就找些同伴。”

“同伴？”

“行了，别废话，按我说的去做就行了。”希尔梅丽娅显然有些不耐烦，还没等阿莉莎反驳就先行作了决定。

情况比预想中的要麻烦，现在港町的候船室已经乱得像一锅开了的粥，由于事故船无法出航，阿莉莎用脚趾都能想到这是亚莉王的好事。但希尔梅丽娅似乎已经预料到有这样的情况，决定从地下道溜进迪万。地下道？阿莉莎似乎已经忘记有这种东西了。

“等一下，去找那个男人，叫他跟你一起去。”希尔梅丽娅叫住了阿莉莎。

“哪个人？”

“我说那个男人肯定指的就是那个！原因以后再说，快点！”希尔梅丽娅的语气依旧是那么不耐烦。这时阿莉莎看见一个年轻的绿发男子正坐在候船室的一个角落里，他没有参与于船家的争吵，只是静静地坐在那，从背上的长弓看得出他是一个经常出游的猎人，俊俏的容貌以及器宇轩昂的气质看得出他并不是个普通人。

“那个……”虽然知道忽然向一个陌生男子搭讪并不是太好，但阿莉莎还是走到了那个男子的面前，她怯生生地向男子问道，“我知道去迪万的方法，如果可以……能不能……一起？”

阿莉莎拘束地玩着手指，毕竟在她的受教育内容中可没有随意与陌生男人搭话这一项，更何况在软禁的这几年，她除了城堡中的卫兵以及管事，就没跟多少男人讲过话。

“嗯？为什么找我？”果然，青年对阿莉莎的忽然出现有些惊讶，他没想到现在的女孩子能有如此胆大的举动。

“抱歉，我知道这有些唐突。”介于阿莉莎的害羞希尔梅丽娅再也不想忍下去，她迅速占据了阿莉莎的身体，“我是迪万王国的公主阿莉莎，现在由于一些原因我必须隐瞒身分，但我必须立即前往迪万，所以我需要有人与我同行。”

态度和气势的突然转变让青年觉得更奇怪了，他仔细打量了眼前这个看上去并不是那么普通的少女，而他也从少女的眼中感到了一丝压力以及……一股无法抗拒的力量。

“在如此混乱的情况下阁下却处乱不静，看得出阁下的稳重，我正是看中了这一点。当然，事后我会付给你报酬，敢问阁下意下如何？”

“……好吧。”青年对自己脱口而出的话有些吃惊，他觉得刚才自己完全失去了自己的意识，而少女的压迫感几乎让自己喘不过气来。

“很好，以后不会有什么问题了，你别乱说话就行。”希尔梅丽娅提醒了一下阿莉莎，“不过你一个王族居然让我这个外人带路，感觉真奇怪。”

“呵呵……”阿莉莎尴尬地干笑一声，的确，对于迪万她几乎没了记忆，连王城是什么样子她都已经不记得了。

“喂，你在那儿一个人嘀咕什么呢？”青年对阿莉莎大声说道，“另外……你说你是迪万公主？那么你至今都待在哪儿？据我所知迪万国王巴巴罗萨的独生女几年前就死了……”

“那么你呢？你至今都在哪儿呢？你到迪万去干什么？”希尔梅丽娅笑着反问道。

“……”似乎是被说中了心事，青年对希尔梅丽娅的反问不知道如何回答。

“对了，我还不知道阁下的名字，能告诉我吗？”希尔梅丽娅打开了这个有些不自然的局面，问道。

“鲁法斯。”青年回答道。

“以后请多关照了，鲁法斯。”希尔梅丽娅用一个怪异地眼光看了一下眼前的这个青年，不紧不慢地说道。





第二节

丧失之森位于港町佐尔德的东方，这里一年四季无论昼夜都被神秘的瘴气所覆盖，因此没人敢从这片森林前往迪万，即使传闻这里有一条从海底通往迪万的地下道。

瘴气是魔物的温床，有瘴气就有魔物这对米德加尔特的人来说是常识，虽然阿莉莎知道丧失之森并不安全，但有希尔梅丽娅和鲁法斯在，她还是有些放心，当然只有一点点。当进入丧失之森后两人就看到在这里游荡的魔物，虽然阿莉莎有些慌张，但希尔梅丽娅却毫不在意。她占据了阿莉莎的身体，一束光子从手中发射了出来，将魔物封在了结晶之中。



“哇喔，那是什么？”见阿莉莎居然有这样的能耐，鲁法斯叫了起来。

“圣光。暂时将敌人束缚住。”希尔梅丽娅解释道。

“圣光？”显然，鲁法斯对这个女孩是越来越好奇，也越来越有兴趣。

“将世界树根部释放的力量吸收，然后把它变成光。”

“呵呵，你可是位不同常人的公主啊。”听得出鲁法斯的语气中带有一点嘲笑的语气，希尔梅丽娅没有再理他，只是暗自告诉阿莉莎记住一些战斗的诀窍，有同伴当然好，但重要的还是自己，希尔梅丽娅深知这一点。

“到了。”来到一个山洞前，希尔梅丽娅告诉阿莉莎，穿过这个山洞就能到迪万，但同行的那个青年显然有些怀疑。

“就这？”鲁法斯看了看那个阴气森森的山洞将信将疑地问道。

“应该是吧。”这次是阿莉莎的回答，语气并不那么肯定。

“应该？你不会是骗我的吧？”

“别理他。”阿莉莎正要解释但希尔梅丽娅立刻阻止了她。

不管一旁以不信任的眼神盯着自己的鲁法斯，希尔梅丽娅注意到了水池中靠在石头的一根法杖，她不管鲁法斯的问话径自走向了那根法杖。希尔梅丽娅举起手开始集中精神，忽然一个中年男性法师的灵魂从她的身体里飘了出来飘向了那根法杖。

“战魂，现在为了米德加尔特和我一起战斗吗？”希尔梅丽娅问道，那个战魂点了点头。这时，她体内的其他战魂开始争相叫嚷起来，他们迫切地希望与希尔梅丽娅一起战斗。

“安静，时机到了自然会借助你们的力量。”希尔梅丽娅将那个法师



的灵魂聚集成一颗结晶放入怀中，一旁的鲁法斯已经吓得够呛了。

“你，难道是……”鲁法斯忽然想到了那个广为人知的传说。

“呵呵，快点走吧。”希尔梅丽娅向鲁法斯笑了一下，并没有回答，因为她知道这个人一定会知道自己到底是谁的。

进入地下道之后阿莉莎就一直走在前面，鲁法斯在后面与她保持一定的距离，他的视力在黑暗中完全不受影响，所以始终盯着阿莉莎。走了很长一段时间两人都没说话，阿莉莎、希尔梅丽娅都知道那是为什么，所以也心照不宣。

“那个……”终于还是鲁法斯忍不住先开口了，“刚才你做了什么？那个大叔是谁？”

“幽体具现化。”希尔梅丽娅笑着说道，“以寄宿有残存思念的物体为媒介将战魂变回他们生前的样子。”

“战魂？你说那些为了神界战



争而被选定的人类的灵魂在这里飘荡？”鲁法斯怀疑地问道。

“不，他们在我的身体中，这下你明白了吧？”希尔梅丽娅看着鲁法斯微笑着说道，看来他不用再提醒应该知道自己到底是什么了？

阿莉莎的身体里虽然寄宿着女武神，但她毕竟是人类的身体，走在这阴冷黑暗的地下道中并不是那么自如。她努力回忆着这里，但任她怎么想也想不起来，只是依稀记得自己曾经来过这。忽然一个被泥土掩埋了一半的饰物引起了她的注意，她轻轻拨开了盖住它的那层土，那是一条项链，手自然而然地放在了上面，她想通过这个饰物用精神指引来看看到底上面残存着怎样的思念，这一切都是那么自然，连她自己也不知道为什么会这么做。

表情严肃整齐行进的士兵，一脸无辜的少女，还有一个面带忧色的美丽少妇。少妇与少女显然是一对母女，从她们相似的外貌以及相同的金发就能看得出来。她们的衣着华贵，一看就知道出身贵族。

“那是……”阿莉莎想起来多年前的那一幕，她终于回想起了自己是如何不愿意离开自己的母亲，母亲的无奈与无助，父亲的严厉。而那个饰物正是母亲送给自己的临别纪念。

“怎么了？”鲁法斯低声问道。阿莉莎没有回答，只是将那条项链轻轻拿了起来，她仔细将项链上的泥土擦拭干净，戴在了脖子上。

“嗯？”正要离开的阿莉莎看到了地上插着一把已经有些破旧的大剑，虽然剑身已经有不少的缺口，但从剑的材质以及厚度来看，以这样的重量压下去，对手不死也得重伤。灵魂选择者的职责让希尔梅丽娅立刻就察觉到了上面战魂的存在，她占据了阿莉莎的身体走到那柄巨剑前将手放了上去。

在物质指引的作用下，巨剑上的战魂显现在了希尔梅丽娅面前。这是一个一眼看上去就能给人留下深刻印象的战士。他高大伟岸的身体上布满了伤痕，看得出是一个身经百战的战士，特别是双肩上的巨疤，任谁看上一眼就觉得不寒而栗。

“战魂……”希尔梅丽娅正想将这个战魂纳入体内，但战士向她摇了摇头。

“米德加尔特现在处于危机之中，就让我以这个形态跟你一起吧。”由于希尔梅丽娅的不完全转生，所以她体内的战魂也有劣化的现象，如果放任他们很有可能引起不必要的麻烦，这些战魂就像才放出笼子的野兽，即使凶悍但也会存在不安，但这个战士一现身就提出这样的要求，让希尔梅丽娅小小地惊讶了一下。

“你的肉体没问题吧？”希尔梅丽娅问道。

“我的灵魂也没问题。”战士坚定地回答道。

“哦？对自己很有信心嘛。”

“我叫迪兰。”战士显然是个不



喜欢说话的人，对话非常简洁。

“请多指教。”希尔梅丽娅向迪兰点了点头。

第三节

一出地下道，一股清新的空气就扑面而来，夜晚下的迪万城显得分外的宁静。只是偶尔能听到几声蛐蛐的叫声，萤火虫在草丛中飞舞将迪万城映照得更加迷人。



“这里是迪万？”阿莉莎看着这个安静而秀美的城市不禁叹道，这么多年她从未踏进过迪万城半步，对于这里她已经毫无记忆。

“这里就是迪万，好了，我们就此告别吧。”鲁法斯长吁了一口气对阿莉莎说道，“任务已经完成，拿上我该拿的东西，现在该是向我们的公主殿下道别的时候了。”

“你这个无礼的家伙。”迪兰对鲁法斯早已有些看不惯，一路上这个傲慢无礼的家伙就一直都没将公主放在眼里，对于他这个忠于迪万的战士而言，显然鲁法斯已经达到了他能够忍耐的极限。接着，他对阿莉莎说道，“作为一名迪万的战士，属下会永远追随公主。这里看上去和以前没什么区别，如果公主殿下需要向导，那属下非常乐意。”

“但你能陪我到城里去吗？陪我去见我父亲……不，去见国王……”阿莉莎还是不想放弃。

“喂，小姐，哦不，您可是公主啊，你随便叫一声就有一票人屁颠屁颠地跑过来。”鲁法斯看着表情已经有些变化的阿莉莎，缓缓地说道，“阿莉莎公主，你能不能不用演戏了？还有，选定英灵，将其灵魂带往天界的女武神……嗯，不知道现在称呼你为女武神是不是太早了？”

“不错。”希尔梅丽娅平静地说道。

“两个人！”鲁法斯现在已经很确定眼前这个人具有两个人格了，从第一次见到阿莉莎开始他就觉得有些不对，之后这个女孩进行的物质指引将战魂具现化更是让他几乎肯定这个少女的与众不同，现在他终于确定眼前的少女具有非同一般的身分。

“我叫希尔梅丽娅，请多指教。”希尔梅丽娅笑着对鲁法斯说道。

“侍奉主神奥丁的命运三女神，





长女亚莉、次女雷娜斯的妹妹……”鲁法斯惊道，“但是女武神没有任务的时候不是会转生为人类……难道是听说迪万有违背神的企图到这里来收集证据准备向奥丁报告？”

“不管传言如何，现在的我可不是被奥丁随意差遣的女武神，虽然我以阿莉莎公主的身分转生，但由于奥丁的错误现在觉醒了。”

“但这也并不能证明你不是奥丁的敌人。”鲁法斯警惕地看着希尔梅丽娅说道，他的手将弓紧握着，一旦有什么情况随时准备出击，他的头脑飞速地转动着，考虑如何能在最短的时间内制住眼前的两个人。当然，如果希尔梅丽娅体内的战魂并不像她所说的那样有劣化情况的话，那么情况又会有些变化了。

“的确，现在我们没有办法证明你所说的。”

“啊？”鲁法斯没想到希尔梅丽娅会如此直接，看来情况有所变化，希尔梅丽娅这么一说倒让自己显得不厚道起来，“喂喂，我可没说不信你哦。但我想问一件事，你到城里见到国王会做什么？”

“在确定了他的本意和现状的情况下做好与诸神战斗的准备。”希尔梅丽娅平静地回答道。

“……”鲁法斯沉默了，他看了看自己手上戴着的那枚戒指，接着他抬头看了看希尔梅丽娅的眼睛，那是双有着坚定神情的眼睛，非常美，如同清澈的泉水。望着这双眼睛，鲁法斯说道，“很好，我跟你。”



第二章 迪万之暗

第一节

三人摸索着潜入了迪万的王城，这里并不像人们想像中那样有着众多的侍者和卫兵，王城里很多地方都空无一人。四周安静得吓人，走在空荡荡的走廊里，人不禁会觉得很孤独，心中也会不由得产生一种堵得慌的感觉。

“喂，你不是说要去确认迪万国王的企图么？那么你想怎么做？”鲁法斯无聊地伸了一个懒腰对身后的阿莉莎说道，如此漫无目的地走下去迟早会被士兵发现，“听到话了么？希尔梅丽娅·瓦尔基利娅，睡着了？”

“我、我也不知道，我叫她也没回答。”阿莉莎怯生生地说道，“也许是察觉到了亚莉的波动藏起来了吧。”

“有没有搞错！你们在被追杀么！我可从来没听你提起过！小姐，我知道你是女武神，估计见死人见惯了，但别把人命不当命好不好？”鲁法斯叫了起来，但看到阿莉莎那快要哭出来的表情，他的心还是软了下来，毕竟阿莉莎是个人类，而且还是个被父亲抛弃的女儿，鲁法斯也觉得自己的话稍微说重了，“算了，对了，宫里有没有几个你的忠臣？”

“忠臣？”阿莉莎低下头努力地去回忆到底有哪些人算是忠臣，忽然她想到了一个人，“达雷斯！如果找到他应该有办法。”

“达雷斯？那是谁？”

“是我青梅竹马的好友，听说他现在是三贤者中的一人了。”

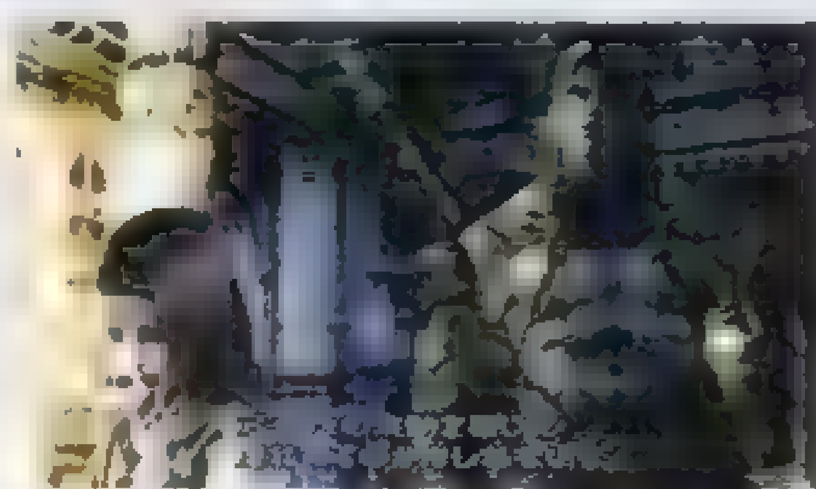
“三贤者……看来他们应该对迪万的计划很了解。”鲁法斯托着下巴陷入了沉思，不过不知为什么，他总觉得这三贤者并不像想像中那么可靠，但这也是没有办法的办法。达雷斯？一想到阿莉莎提到那个人时欣喜的表情，鲁法斯的心中不知为什么就有一种不快的感觉。

“我知道他们的研究所在哪儿，就在城底下。”阿莉莎兴奋地说道，“我只听说在那儿，但从没去过，据说以前那里是监狱。”

“去找。”迪兰依旧是惜字如金。

“真不好意思，拜托了。”阿莉莎笑了笑，但她的心中也有些焦急，希尔梅丽娅没反应并不是一件正常的事情，“别不说话啊，你可要帮帮我。”

迪万城的地下与上面完全就是两个世界，上面的光线完全无法掩饰地下的腐烂，有些不可思议的是



这里的许多地方已经有些残败，甚至有的墙已经开始坍塌了一半，即使这只是地下，但对一个国家的王城而言还是太古怪了。而且由于这里接近地脉，更不可能照射到阳光，空气充满了一股发霉的味道，但更让人觉得奇怪的是这发霉的味道中却夹杂着另一股怪味，有些像腐烂的尸体。鲁法斯天生的听觉已经察觉到了有一些异样，而迪兰敏锐的战士本能也感到这个地方并不是那么普通，两人站在阿莉莎的两边，将她围了起来。

“嗯？”鲁法斯向不远处的一片断墙忘去，他已经很确认那个地方有什么东西朝他们这里走了过来，他抬起手中的长弓，已经将准心对准了那里。

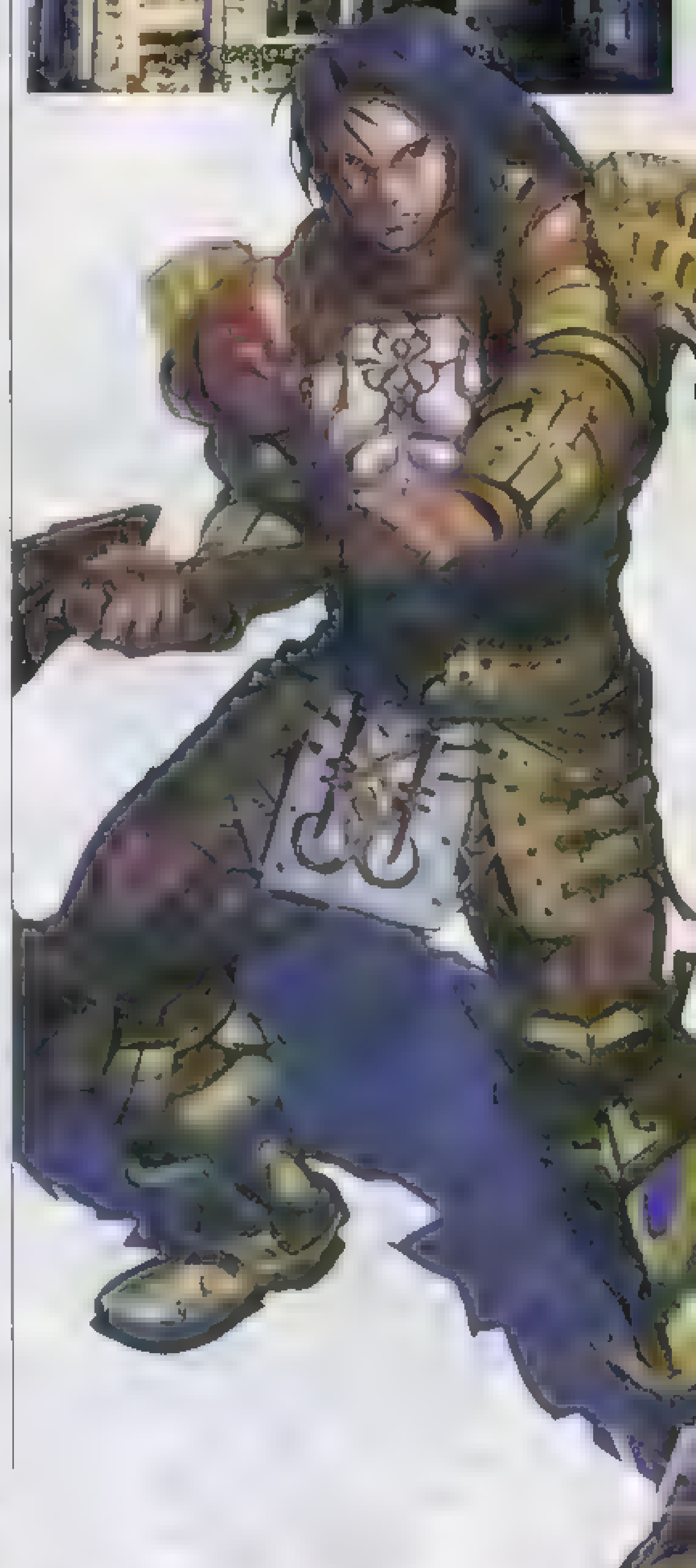
“啊！”阿莉莎看到断墙后出现的东西发出了惊呼，的确，那些东西只能称为“东西”，它们是一些类似骷髅的怪物，空洞黑色的眼洞与其说可怕，不如说恶心。

“呵呵，真是盛大的欢迎仪式啊。”这种情况下鲁法斯还不忘调侃几句，但他没有丝毫的掉以轻心，“看来迪万真的在养这些怪物啊。”

“不！”阿莉莎尖叫了起来，她无法相信自己的眼睛，她努力地否认着这样的事实，她不信自己的父亲会允许有这样的事情发生。

“哼。”鲁法斯没有说什么，这个时候也没时间让他去拌嘴，解决眼前的问题才是最重要的。这些骷髅怪物并不是太强的家伙，很快就被清理干净，但大家的神经一下子就绷紧了，因为说不定会有更可怕的东西出现。三人加快了脚步，阿莉莎更是想立刻知道在这几年间到底发生了什么事情。达雷斯，对，找到了达雷斯就会知道事情的真相了！





第二节

随着地下的深入，阿莉莎的感觉越来越不妙，当他们走进一个房间时，眼前的景象让他们大吃一惊。这是一个直通向王城的上部的房间，就像是一口巨大的井。

“这是棺材？”望着房间中那无数像棺材一样的器皿鲁法斯不禁皱起了眉头。这个房间太诡异了，摆放的都是魔法类的器具，不停运转的机械看得出这些器具都还在运作。鲁法斯小心翼翼地靠近一个器皿，像里面看了一眼，“呵呵，好像不是棺材。是刚才那些怪物，看来它们都是在这里被繁殖出来的。”

“不可能！”阿莉莎叫了起来，她还是不能接受眼前的事实。

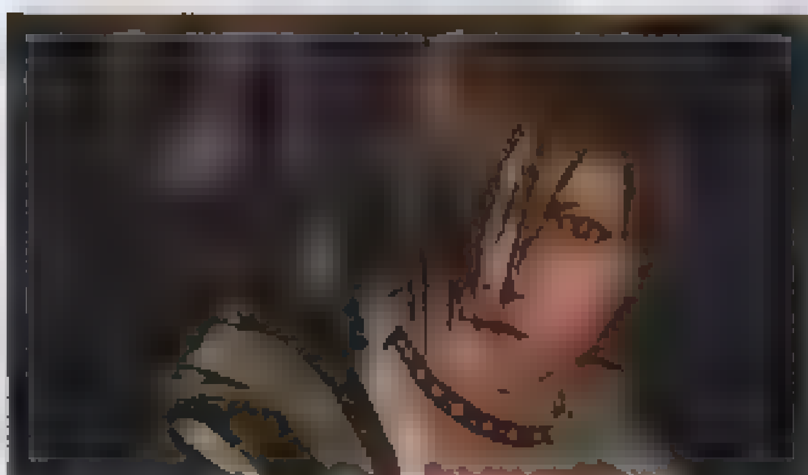
“那要不要自己亲眼来看看呢？”鲁法斯说道。

阿莉莎痛苦地用双手掩住自己的脸，努力地想阻止眼泪流出来，但这一切给了她一记沉重的打击，不管她是否承认，一切都摆在了她的面前，不由得自己能去否认它。

“小心！”忽然鲁法斯一把将阿莉莎推开，在阿莉莎刚才所站着的地方，从天而将一只巨大的怪物。

“哼，果然有更精彩的仪式招待我们。”鲁法斯啐了一口。

“你们听到什么了吗？”迪兰问道。



“嗯？”鲁法斯和阿莉莎对望了一眼，摇了摇头。

“难道这声音只有我能听到……*我们……已经对巴巴罗萨王失望了……告诉他……我们不是他的手下……*”迪兰喃喃地说道。

“别管它说什么了，赶快干掉！”鲁法斯向迪兰骂了一句已经举起弓箭冲了上去。

“冲动的年轻人。”迪兰耸了耸肩，但也丝毫没有怠慢地拿下了背上的巨剑。

在快速解决了那个家伙之后三人走进了一间像书房一样的房间，这里堆满了魔法器具，还有一些瓶子中装着毒蛇、蜥蜴、蜈蚣之类的让人毛骨悚然的东西。一圈高高的书柜将整个房间围了起来，上面摆放了如山的书籍。在一个角落处，一丝微光从里面照射了出来，在墙上映下了一个人的阴影。阿莉莎蹑手蹑脚地朝那个方向走了过去，透过那缕微光，她看到一个人正伏在桌子上奋笔疾书。

“达雷斯……”阿莉莎轻轻地叫了一声，那个人似乎是被吓了一跳，连手中的笔也掉在了桌子上。他转过身来向声音的方向望去，一张有些惨白，但很俊俏的脸出现在了阿莉莎面前。这是一个英俊的青年，身上华贵的长袍看得出他的身分与众不同，但那张脸阿莉莎永远记得，虽然时间已经过去了很久，但她依然记得自己青梅竹马的好朋友。

“是达雷斯吧？”

“阿莉莎！”达雷斯显然对阿莉莎的忽然出现有些手足无措，他笨拙地向阿莉莎冲了过来，当确认眼前的这个少女的确是阿莉莎后，达雷斯显得有些慌张。

“真的是阿莉莎？不好，这里很危险，你赶快出去。”

“为什么？”被达雷斯这么一说阿莉莎也感到很惊讶，她不明白好友为什么会对自己这样。

“那个……”仿佛有什么隐情，达雷斯欲言又止，他咬着嘴唇，心中正在作激烈的斗争，自己正在研究的东西显然无法告诉任何人，即使是自己最亲密的朋友。

“很显然嘛，肯定是不想让人知道自己在做那些危险的研究。”鲁法斯一语道破了达雷斯心中所想的事情。

“真的是这样？实验室的那些东西真的是你们做的？”阿莉莎急切地问道，但达雷斯回避了阿莉莎的目光，也没有说什么，阿莉莎已经明白了，这一切与自己的好友一定脱不了关系。

“时间、不死者、精灵……还有龙宝玉，用这些东西做怪物的材料是不是太奢侈了？”迪兰翻阅了一下书架上的那些书籍说道，他的细心显然和他那粗犷的外貌不符。

“精灵！”迪兰说出的这个词显然触动了鲁法斯，但所有人都没有注意到他表情的变化。

“说什么为了让米德加尔特永远和平而利用这些宝物，你们这些被称为贤者的家伙难道不知道自己所做的事有多危险吗？”

“……”达雷斯还是一语不发。

“说话啊，达雷斯，说话啊！”阿莉莎焦急地说道。

“回答！”忽然，阿莉莎的语气变成了希尔梅丽娅，刚才还是柔弱的公主，现在变得气势凌人，“龙宝玉是四宝之一，奥丁也想得到它。”

阿莉莎的态度忽然转变让达雷斯也吃了一惊，但鲁法斯听到希尔梅丽娅说出奥丁也想得到龙宝玉更为惊讶了。

“请原谅我……”达雷斯哭丧着脸跪坐在了地上。

“少废话，回答我的问题，国王到底有什么企图！”希尔梅丽娅厉声问道。

“巴巴罗萨王正在进行针对对抗奥丁的力量的研究，但是……”达雷斯的话还未说完，就被身后那厚重的木门开启的声音打断了。两个已经上了年纪的男人出现在了众人面前，一个身着亚麻色的长袍，一个穿着带有兜帽的红色长袍，他们面无表情地望着众人，不用猜也知道，这两个人定是三贤者中剩下的两位了。

“达雷斯，我们不是发誓要将研究的秘密带到坟墓去的吗？”身着亚麻色长袍的贤者向达雷斯问道，他的声音不高，但达雷斯听后已经全身发抖。

这时一个高大的身影出现在了两个贤者的身后，那是一个面无表情极具压迫感的中年男人。

“你们这帮侮辱宝玉力量的愚蠢人类！”希尔梅丽娅厉声向那个中年男人说道，但就在她想说下一句话时阿莉莎的意识已占据了身体。

“父亲！”阿莉莎欣喜地向自己多年未见的父亲飞奔了过去，显然，这个中年男子就是迪万的国王，曾经抛弃自己女儿的巴巴罗萨。

“没有礼貌的家伙！”巴巴罗萨一把将阿莉莎推开，“我的女儿已经死了，我不允许这个世上的任何人称呼我为父亲！”

阿莉莎坐在地上呆呆地望着自己的父亲，巴巴罗萨还是那么面无表情冷冷地看着自己，她怎么也不相信父亲会说出那样无情的话。她就一直坐在那，连巴巴罗萨下令逮捕他们被鲁法斯硬拉走也毫无知觉。

鲁法斯拉着阿莉莎向地面飞速前进，就在他们准备上楼时，台阶上出现了一个紫色的光球。

“希尔梅丽娅，你明白了吧？无论你做什么，迪万都已经决定与奥丁大人一战了。”一个身影从光球中走了出来，那黑色的铠甲以及头戴的羽饰兜帽，还有那熟悉的剑，这个人，不，应该说这个神正是命运三姐妹的长女——亚莉。

“而且还想用龙宝玉这种禁忌的力量……”

“神和人类一样，都想使用这种禁忌的力量！”阿莉莎反驳道。

“退下去，人类！我问的不是你！”亚莉怒道，“但如果希尔梅丽娅不出来的话，那就没办法了……是只牺牲迪万，还是让米德加尔特毁灭，就看你了。”

亚莉缓缓拔出腰上的佩剑，将剑尖对准了阿莉莎。

“哦？”亚莉向阿莉莎身后的鲁法斯和迪兰看了一眼，赞道，“不错，你们有作为最强战士的资格，就让我带你们去瓦尔哈拉吧。”

鲁法斯和迪兰的脸色变得凝重起来，他们知道面对一个神，自己的胜算不会太高，而现在惟一的依靠希尔梅丽娅也不在，情况更是紧急。

“迪万并不是希望战斗才战斗的。”就在这紧要的关头，希尔梅丽娅终于出现在了阿莉莎的身体里，面对眼前亚莉的剑，她毫无惧色，“发生这样的事，只能说是奥丁咎由自取。”

“愚蠢，你看来已经被人类洗脑



了。"亚莉说道，"因为有拥有强大力量的神来统治，米德加尔特才会有今天的繁荣与秩序。"

"我承认众神的功绩，但那是以前的事了，我可没被洗脑。现在神只知道掠夺，人类不需要神！我想……帮助迪万，帮助阿莉莎。"

"你应该要有女武神的样子，以大局为重！别被一个国家、一个人迷惑了！我们要在过错还在萌芽阶段就将其毁灭！"望着眼前的少女，亚莉的眼中露出了杀意，当她准备挥剑的时候迪兰趁其不注意一剑砍向了她手中的剑。这个带有赌博性质的举动起到了效果，亚莉手中的剑飞了出去，她看了一眼空空的手，说道：

"看来我还是太小看你了，算了，反正我已经知道这么做也是没有什么回报的，你自己好自为之吧。"亚莉叹了一口气，消失了。

阿莉莎拔起地上那把亚莉的剑久久说不出话来。

"啊！别磨蹭了，快走！"鲁法斯忽然叫了起来，"现在可不是伤感的时候！闪人！闪人！"

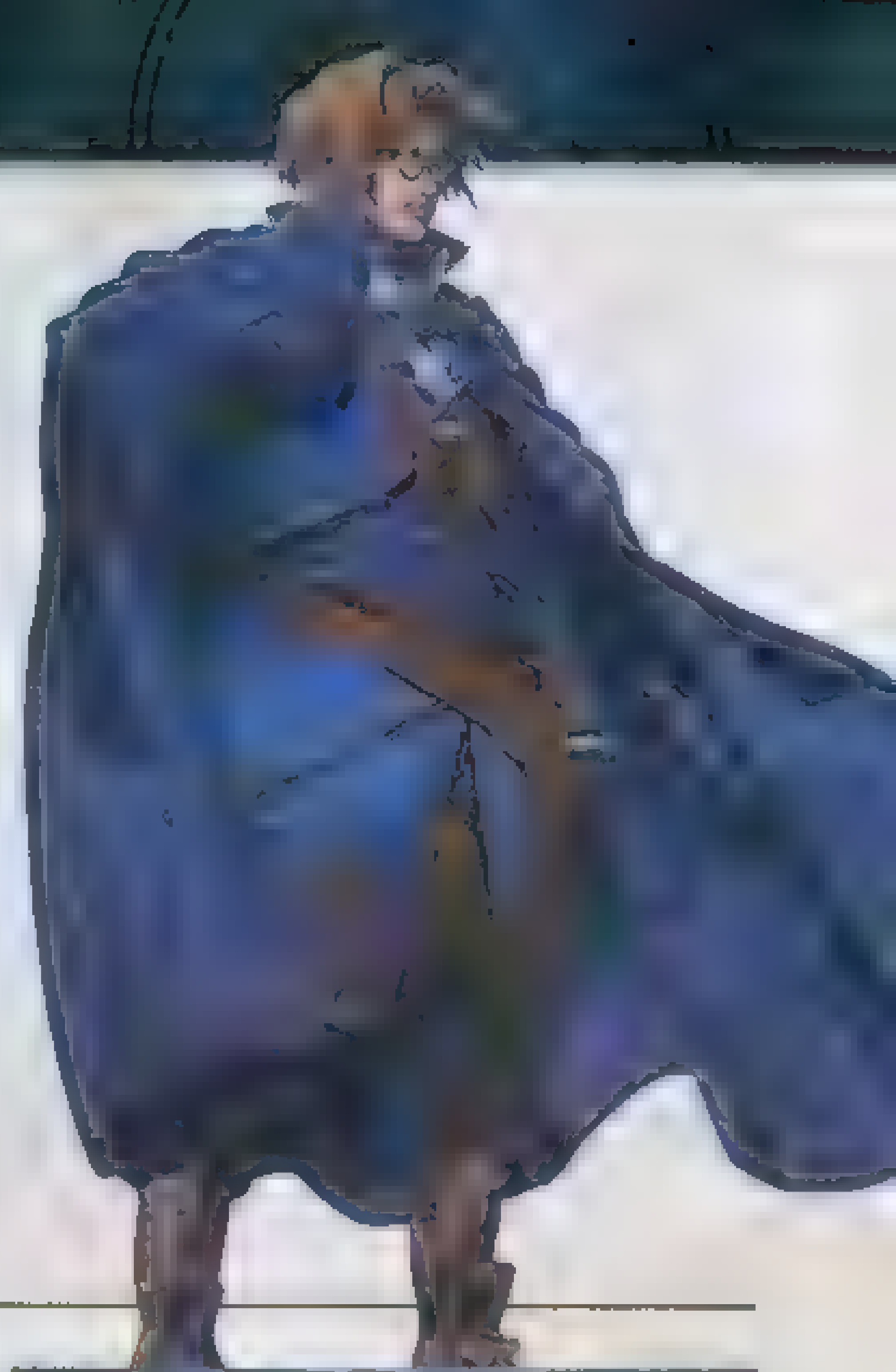
当三人从地下跑到皇宫后才发现情况原来已经如此糟糕，由于刚才亚莉的突然出现，耽误了太多的时间，现在宫殿里已经被卫兵包围了起来。要靠三人的力量突破显然有些不可能，即使能够逃出去，那不死也得丢半条命。

"嘿嘿嘿。"两位贤者狞笑着向三人步步逼近，"你们会直接去刑场的。"

"可恶……"鲁法斯握弓的手手心已浸出了汗水，他觉得自己的呼吸变得沉重起来。

宫殿阴暗的一角，一个人正注视着眼前发生的一切，他将双手的掌心相对，一团光从中冒了出来，他的口中飞快地咏唱着旁人无法理解的咒文。

"天翔之翼，请指引我吧！"



第三节

惊魂未定的阿莉莎看着单膝跪在自己眼前的这个青年，刚才的情形还让她没有反应过来。回想那惊险的一幕，阿莉莎现在心跳都还未缓下来。

"阿莉莎殿下，请原谅在下刚才的鲁莽，但这也是情况紧急，没有办法的办法。"阿莉莎眼前这个披着紫色斗篷，戴着眼镜的青年向阿莉莎解释道，他的声音很温柔，给人很安心的感觉。

"你是谁？"阿莉莎好奇地问道。

"在下理查德，理查德·瓦雷斯。"青年抬头对阿莉莎说道，"我只是在贤者手下做事的一名微不足道的人。"

"那你为什么会帮我们逃走？"阿莉莎问道，她不明白有什么理由会让这个贤者的手下帮助自己。

"在下认为只有阿莉莎殿下才能阻止陛下的危险研究。"

"哦，那能否告诉我那危险的研究的一些具体情况呢？"阿莉莎说着做了一个让理查起身的手势。

"好。"理查德站起了身严肃地说道，"陛下想制造一个封闭的时间轴，期望逃离死亡的命运。创造一棵不属于神界、人间界、冥界等任何世界的新的世界树，也就是说与众神决别。"

"你是说与相位转移不同，连奥丁都没有掌握的技术？所以才要使用龙宝玉？"希尔梅丽娅这时出现在了阿莉莎的身体中。

"通过对不死者、精灵的反复实验，经过多次失败一定会成功。"

"哼……"听到精灵这个词，鲁法斯又露出了奇怪的表情。



"你的意思是说只让迪万逃离自然的法则，独享永远的繁荣？"希尔梅丽娅问道。

"我认为那是不可能的，希尔梅丽娅·瓦尔基利娅。"望着希尔梅丽娅，理查德正色道。

"你知道我是谁？"希尔梅丽娅立刻警惕起来。

"在下曾从达雷斯那里听到过殿下的事情。"

"龙宝玉拥有烧尽世界的毁灭之力，在它的面前即使是神也无能为力。"

"难道为了迪万你想找到龙宝玉？"对于希尔梅丽娅的这个想法，鲁法斯吃惊不小。

"这不仅仅是为了迪万，这也是为了整个米德加尔特。我会找到龙宝玉，然后阿莉莎会成为它的守护者，理查德，你说的阻止国王危险研究的方法应该就是这个吧？"

"不错。"理查德笑了笑说道，"您果然是我期待的那个人。"

"哼，你不会嘴上这么说，但实际上是想把龙宝玉交给奥丁吧。"鲁法斯说道。

"如果你真的那么认为的话你要不要跟着我阻止这件事呢？"希尔梅丽娅叉着腰饶有兴趣地看着鲁法斯，"如果你没有与奥丁战斗的决心，说什么话也没用。"

"我会阻止他！"希尔梅丽娅的话显然触动了鲁法斯的傲气，他绝不会让这个女神小看了自己。

"好，既然如此那我们赶快离开这里前往克利安德尔村。"理查德说道。

"怎么，那里有龙宝玉？"鲁法斯问道。

"根据记录，那里是龙宝玉最后被安置的地方。来，请跟我走。"说着理查德走在了队伍的最前面。在走了一段时间，算到三贤者无法追到自己时，理查德停下了脚步。

"好，应该没问题了，我们今天就在这里休息一下吧。"看了一下四周，理查德满意地点了点头，对阿莉莎说道。

"你怎么知道没问题了？"迪兰挡在了阿莉莎的面前，不知道为什么，他并不喜欢这个魔法师，他觉得这个魔法师的身上有一种难以琢磨的东西，而且他的那双眼睛，虽然被眼镜所遮住，但无法掩盖深处的一种狂热，那种狂热不同于其他那种单纯痴迷于魔法的魔法师，这个叫理查德的男人的眼中有一种执著。

"我已经在森林中布下了结界，即使沃尔扎用转移方阵追也不会到这里……"盯着眼前的阿莉莎，理查德似乎是自言自语地说道，"我原以为是希尔梅丽娅，没想到不知何时……"

被理查德的目光对视让阿莉莎感到一种莫名的不安，她觉得自己仿佛在这个男人面前是毫无掩饰的，自己的一切都会被他看清。

"她出来的时候一般是发现战魂遗物的时候，平时都是我，呵呵，抱歉，我没她那么可靠……"





"哦，请原谅在下的无礼，在下并不是那个意思。只是在下作为一名魔术师，对一个肉体拥有两个灵魂这个奇迹倍感感动而已，不知道物质指引是否能够读取人的心呢？"

"有趣，你想试试吗？"

"哦，这是希尔梅丽娅吧。"看到阿莉莎神态以及声音发生变化，理查激动不已。

"不知道从前世一直没有离开你的强烈思念是否还残留在你的心中，如果有对你影响非常大的其他人的思念的话，那就有可能读出来。"

"是吗？"理查德的脸色微微发生了一下变化，但他很快就恢复了平常的样子，"我不想知道前世的事情，还是算了吧。不如这两位……"理查德看向迪兰和鲁法斯说道。

"我坚信我的前世，以及前世的前世都是迪万的忠臣。"迪兰说道。

"做这种无谓的事你就不怕被亚莉发现？"鲁法斯提醒道。

"不错。"希尔梅丽娅想了一下，迅速离开阿莉莎的身体。

"大家走了这么久的路想必一定很累了，还是休息一下。我来守夜，天亮的话我会叫大家起来。"理查德殷勤地将草地整理好，为了不让追兵发现，所以无法生火，理查德用魔法制造了一个小的结界保持温度。

"一切，都很顺利……"看着大家都躺下，理查德满意地笑了起来。

未完待续



サルゲッチュ ミリオンモンキーズ
MILLION MONKEYS

这款游戏给人的第一印象无疑是一般的，因为它用了《捉猴啦！》的名字，但却不是《捉猴啦！》。在故事模式的后半部分，竟然寻不着猴子的踪影。游戏关卡的重复性较高，而且两种路线的关卡也大致相同。但当你使用人物编辑功能时，你就会渐渐地发现，其实这款游戏的是值得一玩的，游戏为大家设计了很多个性化的人物以及武器，合成系统也相当有趣，这些元素与轻松的对战模式结合起来是再适合不过的了。但很有可能，在大家能接触到编辑功能之前，就将这款游戏永远封存起来了。

文 小白龙

捉猴啦！百万猴军	SCE	ACT
PS2 サルゲッチュ ミリオンモンキーズ	2006年7月13日	日版
无对应周边		推荐玩家年龄：全年龄

系统详解

本作与以往的捉猴有较大区别，故事模式以战斗为主，重复性有一点高。擂台赛模式与对战模式的游戏方式跟《捉猴斗技场》相似。

基本操作

按键	功能
○键	取出/使用○键位武器
□键	取出/使用□键位武器
△键	取出/使用△键位武器
×键	取出/使用×键位武器
L1键	调正视点/取消锁定
L2键	锁定目标/切换锁定目标
L3键	防御
R1键	跳跃/搭乘、离开战车或机器人
R2键	防御
R3键	使用当前装备的武器
Start键	进入菜单
左摇杆	移动
右摇杆	使用当前装备的武器

复合操作

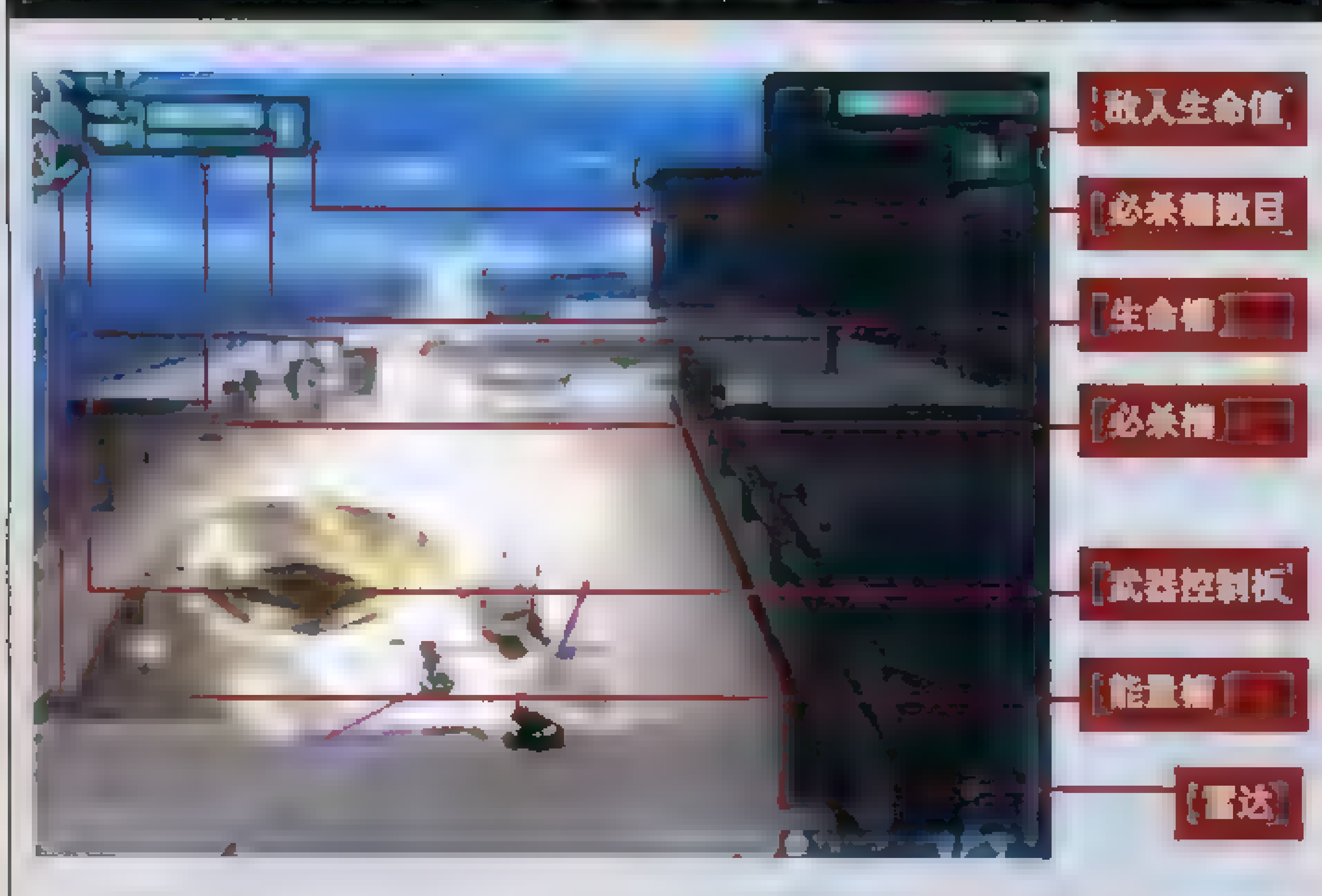
功能	按键
二段跳	输入两下跳跃键
飞行器	二段跳后按紧跳跃键
旋转攻击	装备近战武器时，转动右摇杆
旋转捉猴	装备捕猴网时，转动右摇杆
投网	按下捕猴网的按扭进行蓄力
蓄力攻击	按下近战武器按扭进行蓄力
×+○、○+△、△+□、□+×	发动相应必杀技

道具图解



注：除了各个人物的武器装备以及用编辑人物过关后取得的合成晶片外，其他道具都是即取即用的。

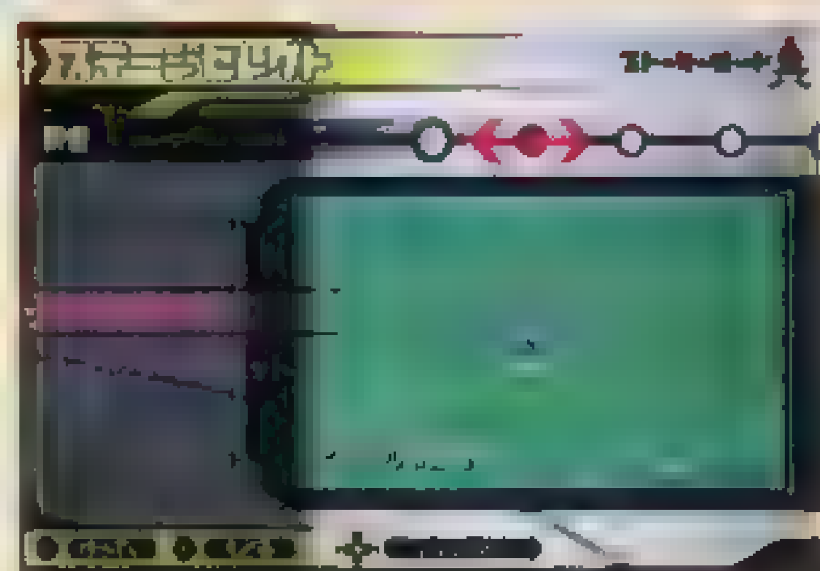
游戏界面



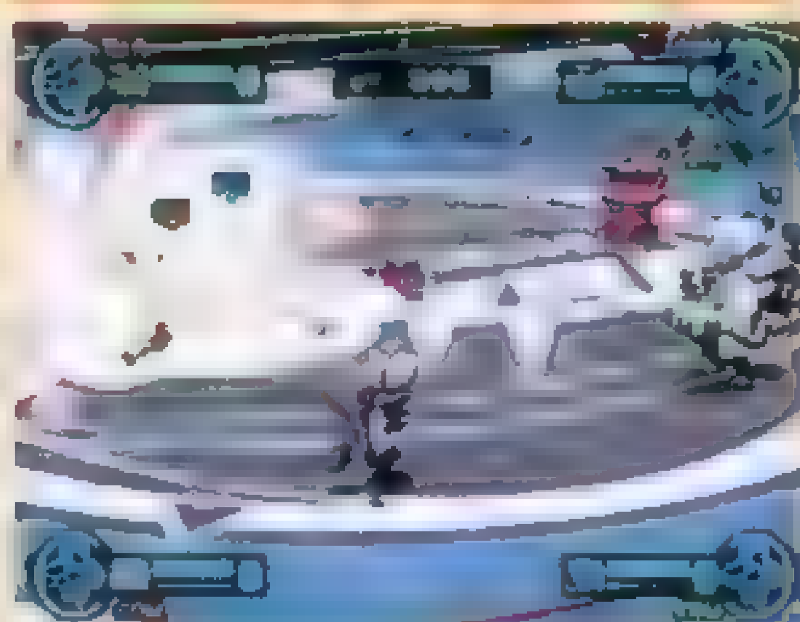
模式简介

故事模式

在故事模式下，大家可以选扮演小翔和他的同伴保护世界和平，也可以选择斯贝特为惩罚冒充自己的人而展开征途。两个路线最大的区别在于可以选择的人物不同、通关后得到的隐藏人物也不同。除了某些BOSS外，两个路线的关卡基本相同。此外玩家还能使用编辑后的人物进行游戏，由于只有使用自己编辑的人物才能取得各种晶片合成各种武器装备以及人物的着装，建议大家一开始就使用编辑人物玩故事模式。此外，若大家使用的是编辑人物，在每个关卡开始之前还可以选择キャラクターエディット进行人物编辑以及武器合成。



擂台赛模式



该模式有三个级别的比赛，在取得一个级别的冠军后就能参加下一个级别的比赛。擂台赛以四人乱斗的形式进行，只要玩家在三个回合的战斗中取得最高分，就能晋级，每个级别的比赛都有一个BOSS级的人物把关。擂台赛能选用的角色比故事模式多，在取得最后一个赛事的冠军后可以得到隐藏人物。



对战模式

在该模式下，玩家可以使用所有的人物在各个不同的场景里与好友一起参加四人乱斗式的对战。对战模式是本作最有趣的模式，可以说在故事模式、擂台赛模式取得的人物以及各种各样的合成武器都是为了让该模式更加有趣。





作战指南

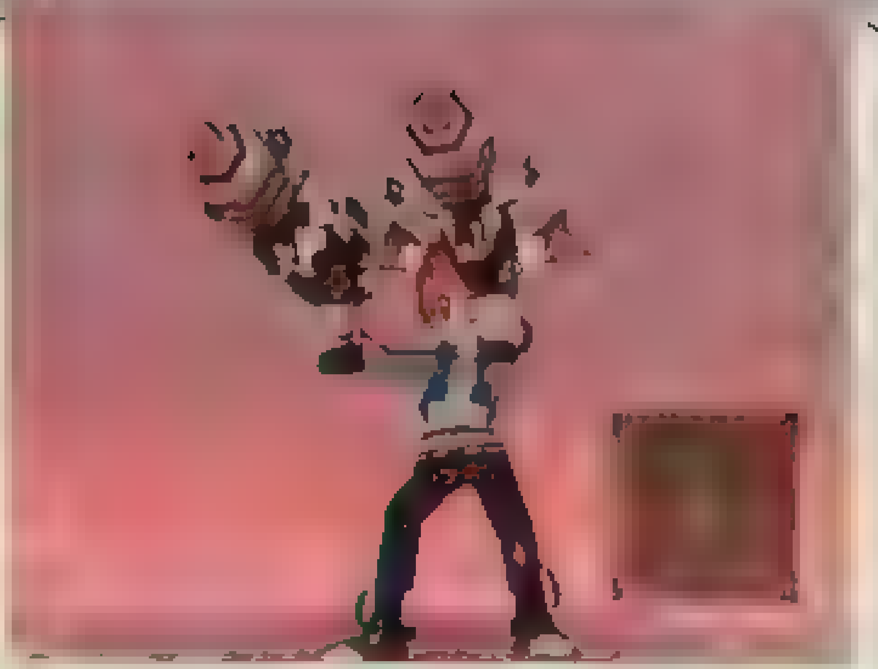
武器

游戏的操作相当简单，在开始战斗之前，大家要把不同的武器与必杀技设置在不同的按键以及按键组合上。武器大致可以分为枪、近战武器、推进器以及追踪地雷，枪与追踪地雷有能量限制，在能量用光后只能取得道具来补充；近战武器没有能量限制，在使用推进器的时候身上会有一层保护网，推进器能量用尽后会自动补充。L2键只能锁定画面中的敌人，想锁定空中的敌人，就要先跳起将其纳入画面中，若要锁定身后的敌人，建议大家先解除锁定再转身锁定目标。



必杀技

游戏的每个角色都有四个以上的必杀技，只要按下相应的组合按钮就能发动必杀技。使用必杀技需要消费一条必杀槽(某些特殊必杀技会消耗三条必杀槽)，大部分必杀技在被攻击后就会被打断。必杀技的种类繁多，其中以大范围以及有追踪性能的必杀技最为实用。



捉猴

本作的重点不是捉猴，捉猴的方法也十分简单。首先我们要把比波猴的体力值降到最低使其解除武装，然后再进行捕捉，解除武装的比波猴会尝试通过UFO逃跑，所以大家行动要迅速。单纯地使用捕猴网捉猴有一定难度，多使用投网与旋转捉猴这两种能力吧。捉猴列表可在人物编辑界面中查看。

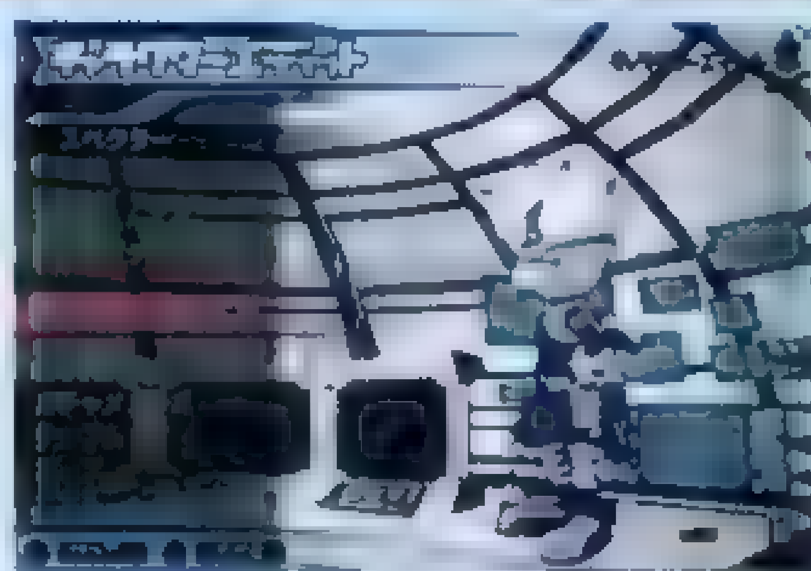
编辑系统详解

本作最让人欣喜的就是编辑系统了，编辑系统又包括人物编辑和道具合成，其中又以道具合成为重，我们不仅可以合成武器、强化部件，还可以通过合成取得新的着装与恶搞的比波猴召唤者。

人物编辑流程

第①步 选择人物

首先在主菜单中选择キャラクターエディット，再选择一个自己喜欢的人物，替人物重新命名后，我们就能进入人物编辑的界面。在界面中选择セーブ保存人物资料，现在我们就能在各个模式中使用该角色了。

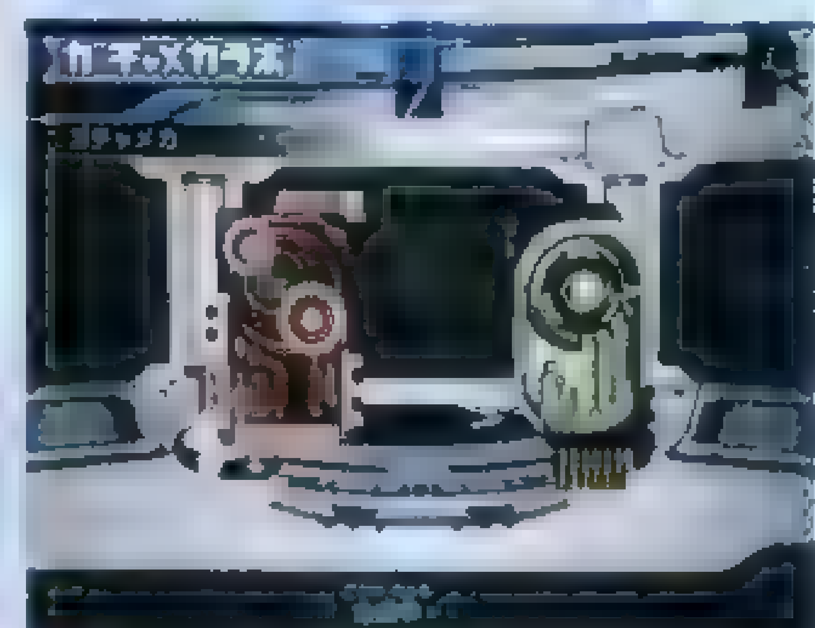


第②步 收集晶片

在故事模式下用编辑过的角色进行游戏，每打通一个关卡就能获得两块晶片，每个关卡所奖励的晶片都会有所不同，打通有BOSS把守的关卡会获得比较稀有的晶片。若大家想取得同一种晶片，可以反复地选择该关卡进行游戏。需要注意的是，只有使用编辑过的角色过关才能得到晶片。



第③步 合成道具



在收集到足够的晶片后再次进入人物编辑界面，选择ガチャメカラボ开始合成道具。レシピごうせい是在列表中选择道具进行合成，这里一共有武器(ガチャメカ)、强化部件(パワーアップパーツ)、召唤猴(しょうかんカプセル)与衣着(コスチューム)四项选项，只要有足够的晶片，当前能够合成的道具就会出现在列表当中，只要选择想合成的道具，电脑就会自动选取材料合成道具；另外一种フリーごうせい，是自己选择晶片合成道具，玩家要在自己拥有的晶片中选择两块合成道具，这种合成方法风险较大，但可以合出一些隐藏的道具。

第④步 使用道具

合成了新的武器以及召唤猴后，无论在哪个模式当中，只要我们把它们设置在人物的武器控制板以及必杀技控制板上就能使用它们了。新的强化部件可以在编辑界面中选择そうびへんこう中的パワーアップパーツ将它们安装到相应的武器上，每种武器最多可以装备三个强化部件。

角色的衣着同样可以用そうびへんこう中的コスチューム更换。可惜由该人物合成的道具只能由该人物使用。

第⑤步 交换晶片

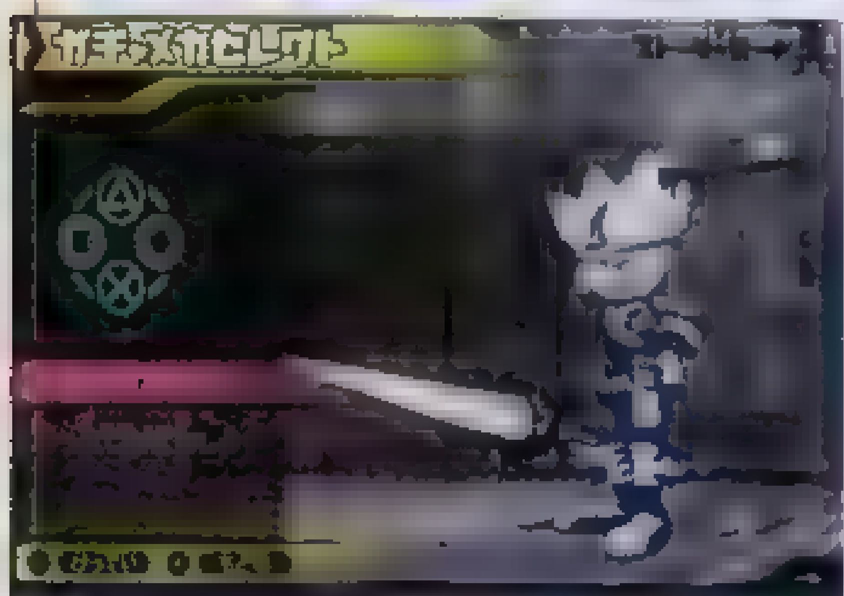


虽然我们不可以把道具传给别的编辑人物，但可以通过チップムーブ选项把晶片移动到其他编辑人物身上，同时也能与其他玩家交换晶片。

合成道具简介

① 武器

通过合成我们可以得到像机关枪(マシンガン)、散弹枪(ショットガン)、榴弹发射器(ランチャー)这样的特殊武器，同样也能获得像攻击力高或带有防弹功能的推进器。此外，每个人物都可以合出富有个性的专用近战武器，装备了这些武器会让人物战斗力大大提升。



② 强化部件

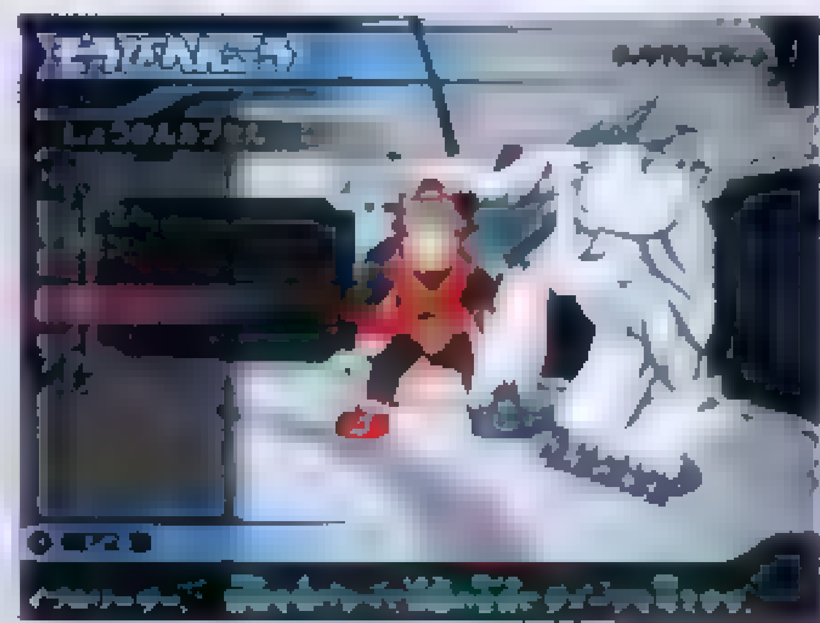
这款游戏的强化部件是专门为武器而设的。近战武器的强化部件一般有附加属性、增加攻击力的功能，而枪械的则是减少消费的能量、增加发射的弹药数，推进器的则是加快能量回复等。每种强化部件只对应一种武器，例如同样是附加冰属性的部件，对应大剑的部件就不能装在双刀上，部件对应的武器可以通过部件名称前方的图标判断。



◀一种近战武器同时只能安装一种带属性强化部件。

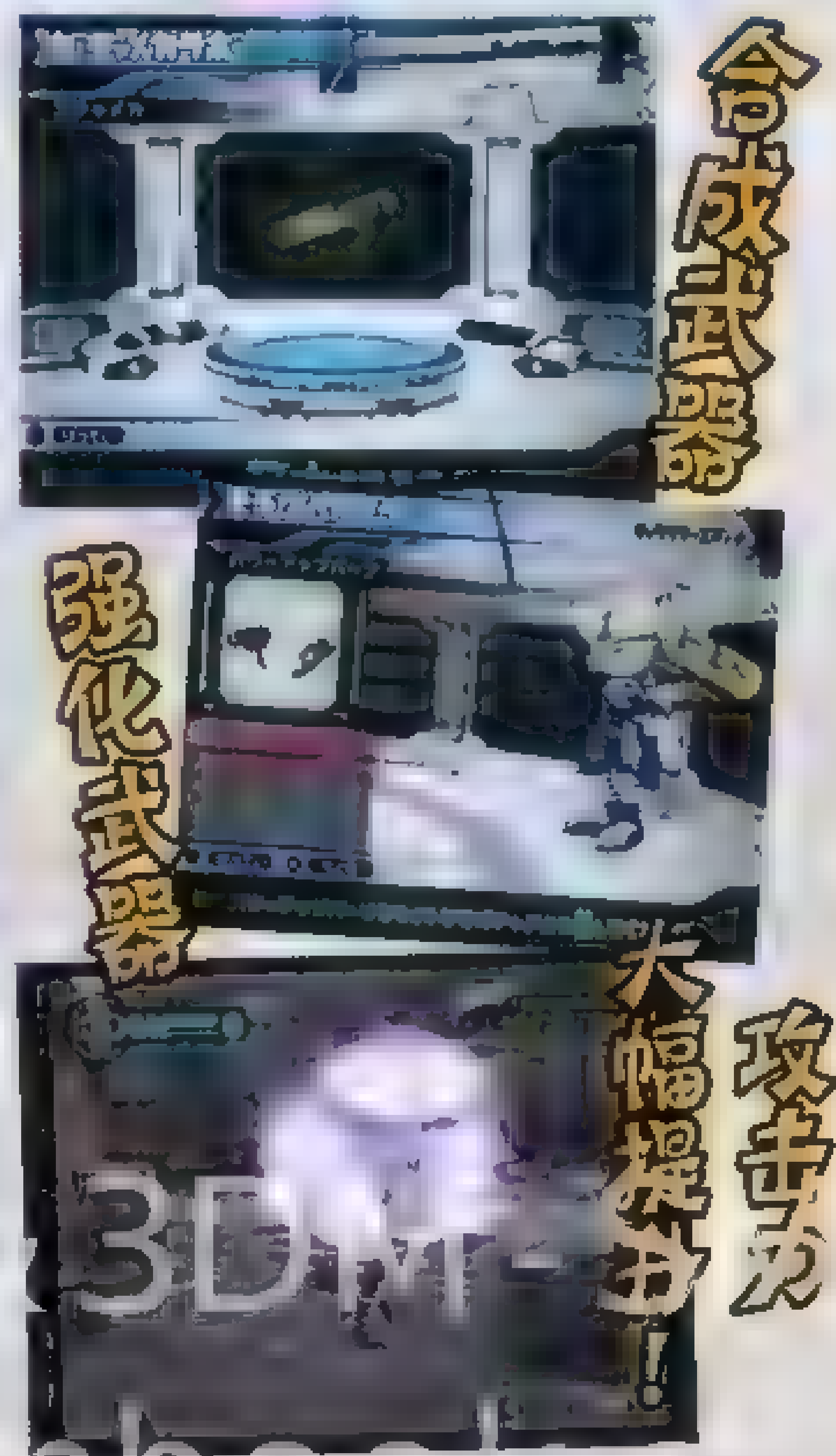
③ 召唤猴 & 着装

合成了的召唤猴会成为人物的一项必杀技，而着装则可以直接在编辑界面替换。



其他选项

编辑模式下其他选项的作用分别为浏览游戏的动画、修改人物名字、查看捉猴列表。每次编辑完毕后，记得要选择存档保存资料。





难点任务攻略

本作的关卡，大部分都是让玩家破坏特定目标，只要顺着场景一直往下打就能过关，因此这里只为大家介绍一下难点任务的打法。

MISSION 1

在故事模式的第一关就要面对体型庞大的机器人，相信大家都吓了一跳吧。其实本关并不需要与机器人作战，只要专心使用推进器回避敌人的攻击，一段时间后就能过关。当然大家也可以尝试将其打倒。

MISSION 3

本关的任务是限定时间内破坏货车的四个发动机器。在货车周边的比波猴不会对大家造成太大威胁，首先破坏货车上的炮台再攻击发动机是最好的选择，若大家想在执行任务的同时捉猴子，行动就得迅速了。

MISSION 4

驾驶飞碟的敌人经常在一旁放冷枪，因此要优先处理掉，以后的关卡也是如此。关卡中段会有5只不断使用推机器攻击玩家的敌人，建议大家用必杀技将它们一网打尽，若此时不能使用必杀技就在远距离用枪攻击他们，或者用旋转攻击守株待兔吧。多利用敌人的机动兵器会让战斗更加轻松。

MISSION 5

BOSS 机动装甲

这台巨型机动装甲的冲撞攻击不难回避，在它用机枪攻击的时候，只要紧贴在它的身边就能避免被伤害；当它向天空发射导弹的时候就要根据地面上的落点标记进行回避；在他的四个推进器都蓄势待发的时候，就表示它将会向地面发出振荡波，这时要马上使用飞行器漂浮在空中。BOSS战初期最好锁定BOSS的其中一具推进器将其破坏，因为在BOSS的体力降到一半左右的时候，就会用推进器向四面发射激光，少了一具推进器会大大降低回避的难度。此外，贴近BOSS使用大范围的必杀技能同时对BOSS的几个弱点造成伤害，还要注意抢取场地中不时出现的补给品。



MISSION 7

本关的任务是在限定时间内破坏卫星激光炮的三台发射装置，在进入发射设施之前，要先破坏掉设施外的三台供给炉才能解除发射装置处的保护网。驾驶飞机的敌人还是要优先解决，发射装置在发射设施的第二层，踏上建筑物内的升降平台就能移动到第二层。我们大可以不理会周边的炮台直接攻击发射装置。

MISSION 9

本关的任务是捕捉100只比波猴。建议大家先把场景四周的数个巨型的伸缩光束炮以及它们旁边的炮台破坏，之后就可以专心地捉猴了。

MISSION 10

BOSS 直升飞机



想回避BOSS的机枪攻击有一定难度，躲到从地面升起的建筑物后吧。BOSS发出无数"竹蜻蜓"的时候，只要不断地绕着BOSS移动即可避过。若BOSS急速攀升，我们就得注意听声辨位了，在听到飞机引擎的声音后必须用飞行器漂浮在空中，否则就会被BOSS撞倒。由于攻击BOSS的主要武器是枪，所以要注意保持命中率，并拾取场地中的补充能量的道具。

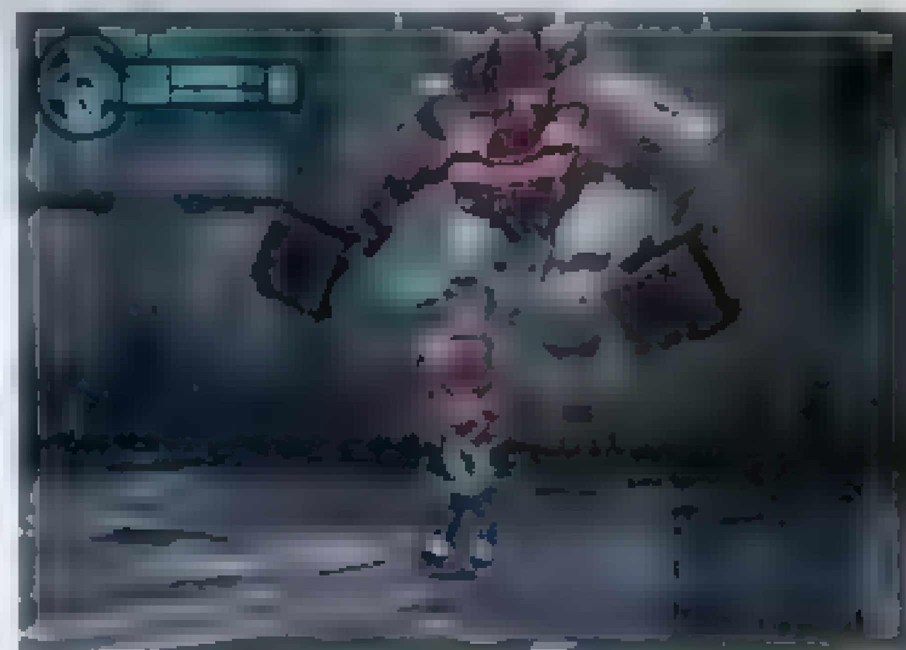
MISSION 11

由本关开始我们将在巨型的飞船内与敌人作战。装备有隐形迷彩的比波猴在本关中首次出现，由于不能对它们进行锁定，最好用近战武器攻击他们。在关卡后半部分可以驾驶大型的机动兵器，按×键可以向地面发出强力的冲击波，好好利用吧！

MISSION 13

BOSS 巨型机器人

在收拾了大批大批的敌人以后，还要面对巨型的机器人，因此建议大家把场景周边的道具留到BOSS战时使用。依照双腿、双手、本体这样的顺序用枪攻击BOSS，同时要注意保持命中率。BOSS的冲撞攻击不难回避，重要的是在它飞起来的时候，要使用推进器迅速离开原来自己站的位置，这样就能避开BOSS的下坠攻击以及下坠产生的冲击波。



MISSION 14

本关有一定难度，在关卡的初期玩家会遇上6只会使用追踪地雷的隐形猴兵，若可以使用必杀技，应跑到他们身边使用大范围的必杀技攻击，若在遭遇他们之前变成了金属形态，那么只需将他们逐一击破即可，在场景中补生命道具还是留在危急的时候才拿吧。关卡的后半部分会遇上不少飞行敌人，最好使用枪系武器步步为营地前进。

MISSION 15



BOSS 斯贝达

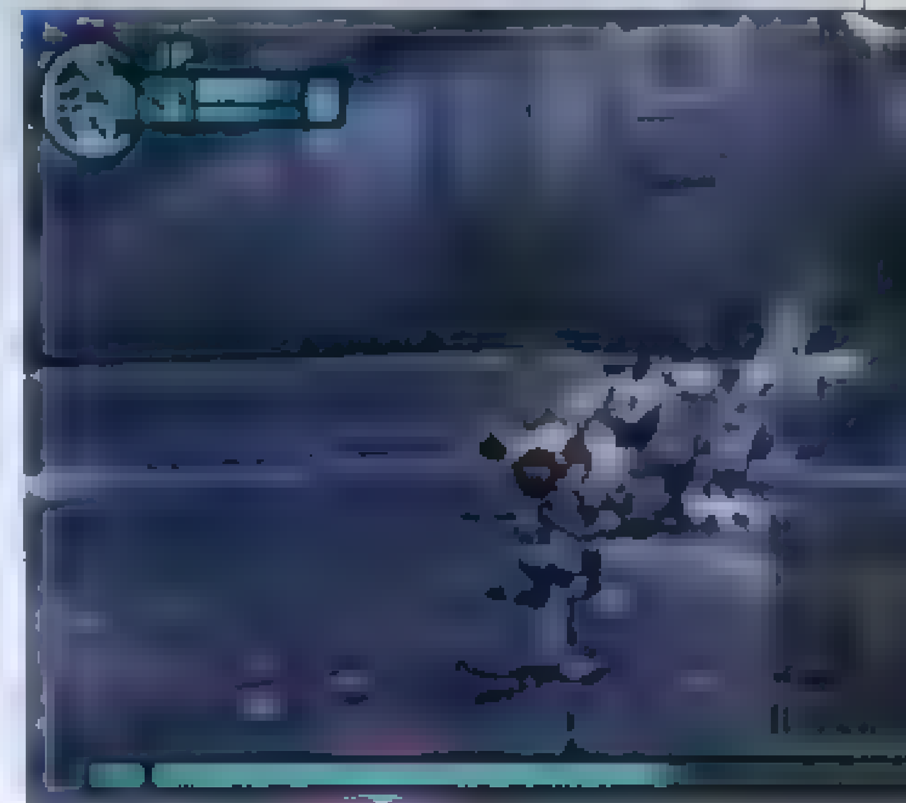
先把斯贝达的两个手下解决掉，然后一边跑一边向BOSS射击就能把BOSS的体力磨光，只需要注意BOSS的瞬间移动即可。另外，小翔篇的斯贝达能力比斯贝达篇的高，他会使用带有跟踪性能的雷系必杀技，但这个必杀技只能攻击近距离的敌人，被攻击的话必杀技就会被打断，只要与BOSS保持距离即可。

MISSION 16

BOSS 白猩猩（小翔篇）

BOSS 小翔&夏美（斯贝达篇）

相比之下，斯贝达篇的小翔与夏美比较好对付，只需不断移动、不断咬着小翔攻击，在适当的时候使用全屏攻击就能过关。白猩猩就没有这么好对付了，不仅攻击力奇高，而且被它挑空以后，经常会被连上一套必杀技。想要打败它的话，就必须跟它保持距离，用枪把磨死，并好好利用场景内的补给道具。





移动顺序 4>7>8>7>8>9>8>9>6>5>6>3>2>3>6



移动顺序 3>1>2>4>7>8>



移动顺序 17>1>4>3>11>10>14>12>13>19>18>21>



移动顺序 9>17>19>3>1>8>10>8>10>11>10>13>5>4>5>8>5>8>13>16>21>20>21>16>21>16>13

移动顺序 8>15>19>5>1>8>9>8>9>10>8>10>11>10>11>12>11>12

移动顺序 1>9>10>9>17>19>15>19>21>13>8>13>1>3>2>5

MISSION 18、19

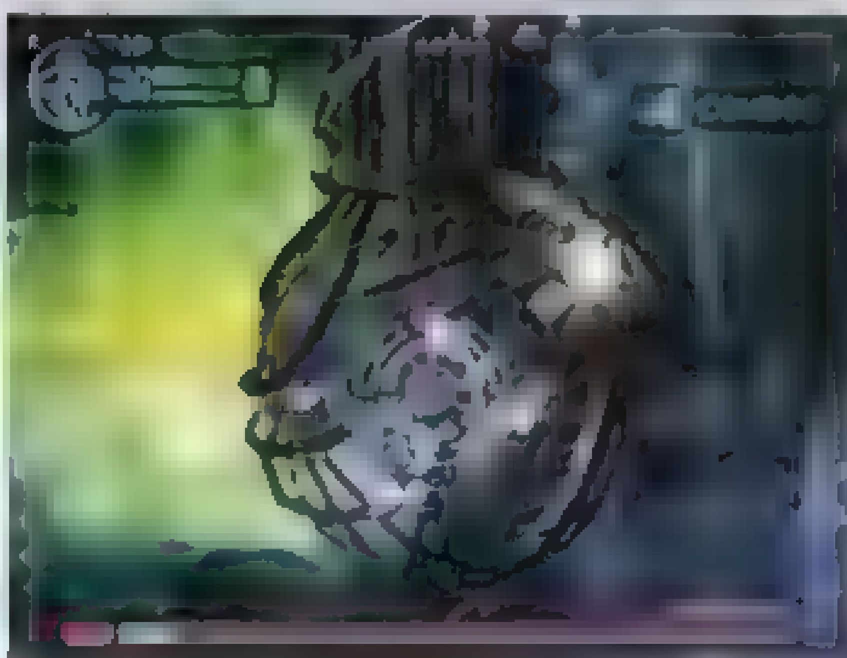
只要我们在限定的时间内完成所有的小游戏就能过关。游戏的规则为：透明的砖块被踩就会发光，发光的砖块被踩就会变成透明，蓝色的方块可以踩两次、橙色的可以踩一次、红色的只要一踏上去就会坠落。我们要做的就是让所有砖块发光并从右边的出口离开。具体的解谜方法请参照56、57页的图片以及图下方的移动顺序。

（由于谜题是随机生成的，我们只在此列出其中比较复杂的谜题）。

MISSION 20

BOSS 粒子球

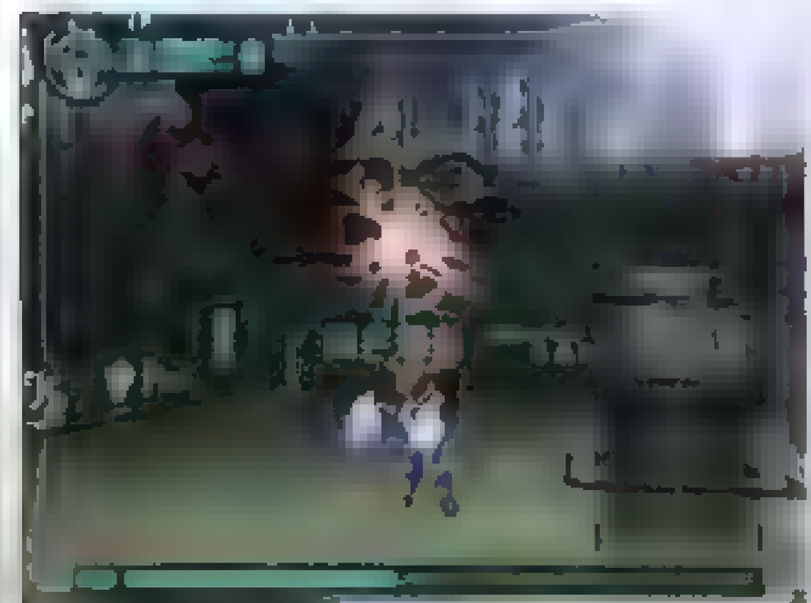
在BOSS变化成球体或者装上金属外壳的时候就能够攻击它，当它发出绿色光芒的时候，就要与其保持距离并跳起避开它的攻击。在它装上金属外壳后，地上会升起数条柱子，BOSS也会用范围超广的激光攻击玩家，此时玩家必须先跳上柱子的上方，再进行跳跃才能避过BOSS的攻击。



MISSION 21

BOSS 金属乌贼

金属乌贼的攻击方式并不多，只要不断绕着它移动就能躲过所有攻击，只需保持命中率并注意利用场景中的道具补充能量就能将其打倒。



MISSION 22

此关会有大量的隐形猴军，在攻击它们的同时，注意不要被它们包围，否则有可能被它们秒杀，还要多用必杀技与旋转攻击。关卡的后半段会有隐形的机动兵器出现，此时应该马上走到它们身边使用近战武器攻击。

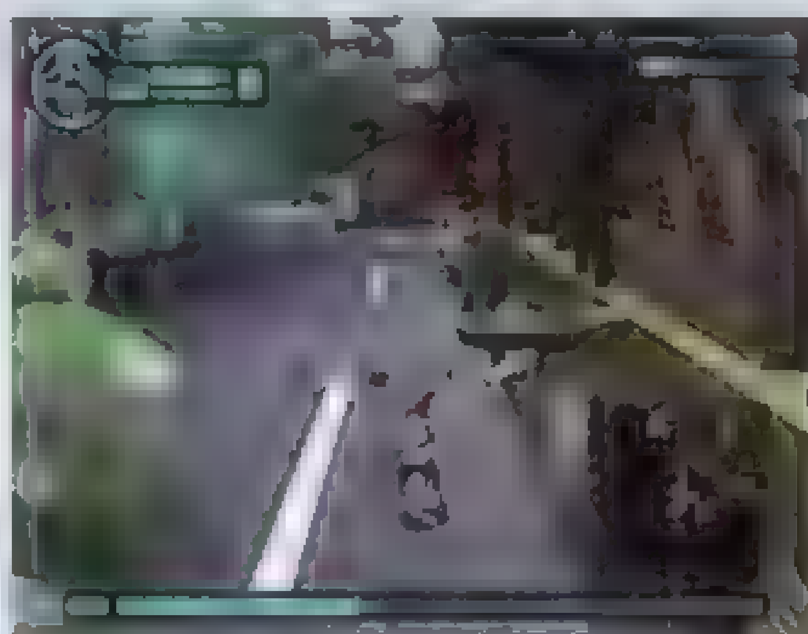
MISSION 23

这关要协助ハルカ找到数个发射装置，并在她启动装置时保护她。本关的场景与MISSION 7的完全一样，但却有着海量的“史莱姆”，所幸只要一击就能把它们打倒，利用推进器的保护罩可以轻松解决它们，在遇上大型敌人的时候必须优先将他们解决，在ハルカ操作装置的时候，可以选择站在她身后进行防御，做她的人肉盾牌。

MISSION 25

BOSS 金属乌贼团

除了要对付巨型的金属乌贼外还要对付小乌贼，大型乌贼的攻击方式多加了一项激光炮，在BOSS攀附在墙上的时候就要注意回避了。由于本关的主战武器是枪，而且补充能量的道具刷新的频率不高，因此大家要尽量提高命中率，不要胡乱开枪。



MISSION 26

本关有大量的隐形猴军，而且攻击力非常高，稍不留神就会Game Over，除了多使用必杀技还有旋转攻击外，还要注意在危急的时候才使用场景中的补给道具，不要一看见道具就盲目地冲过去。只要大家有足够的耐心，过关应该不成问题。

MISSION 27

这关我们要保护货车。货车总共有四个弱点（跟Mission 4一样），左右两边各两个。其实我们不用忽左忽右地清除货车周边的敌人，只要守好其中一边的两个弱点就能轻松过关。

MISSION 29

BOSS 异变机器人

在与BOSS战斗之前，我们要先破坏数架机动兵器，此时最好多用近战武器攻击，为枪械多留点能量，场景一旁的补给道具尽量留到BOSS战的时候使用。对付BOSS的方法与MISSION 13的一样，只是BOSS的速度稍有提升，而且补给品比较短缺，一定要提高命中率。

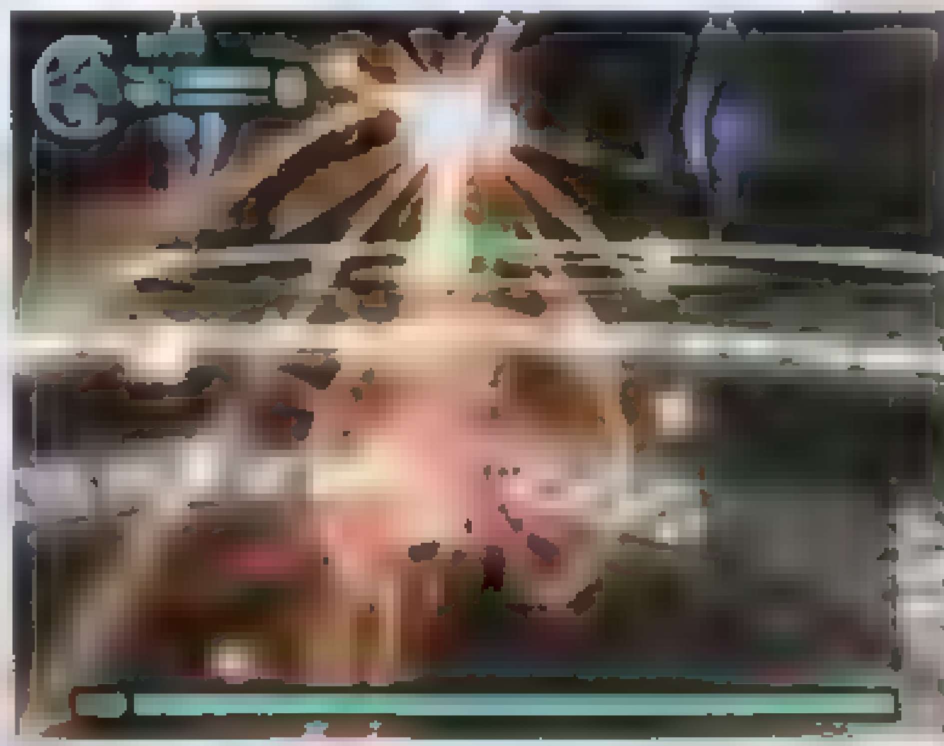


◀使用大范围的必杀技可以对体型庞大的BOSS造成较大的伤害。

FINAL MISSION

BOSS 异变机械

在战斗开始之前，先要把自己的一项必杀技设置为“改造激光炮”。战斗在三个平台上进行，利用角色漂浮能力就能在三个平台之间移动，站在平台以外的地方时，生命值会持续下降。战斗开始后，马上移动到BOSS的下方，开始猛攻，四周的“史莱姆”可以用旋转攻击清除。在BOSS弯下身子的时候，要马上漂浮在空中进行回避，BOSS的全屏雷电攻击很难回避，但伤害不高。在生命值不够的时候攻击“史莱姆”，有一定几率出现补给道具。将BOSS的血降到一定程度，BOSS就会张开防御罩，并开始自动恢复体力。此时要马上使用激光炮（要消耗3条气力槽），并锁定BOSS的头部，在激光炮蓄满气以后，马上按△键向BOSS的头部开炮就能将其消灭。除了要准确命中BOSS外，还要看准时机开炮。



隐藏要素

本作的主要隐藏要素是隐藏人物，除了用正常的方法取得外，在标题画面处选择“パスワード”选项输入密码也能获得新的人物。这些隐藏人物外形更有个性，我们甚至可以使用擂台模式中的BOSS猴。

隐藏人物入手方法

隐藏人物	入手方法
ハルカ	打通故事模式小翔篇
恶魔猴三人组	打通故事模式斯贝达篇
ヒロキ	打通三个难度的擂台赛

密码

密码	效果
ショダイチャンプ	得到ハルカ
アンコクノセンシ	得到暗黑ヒロキ
エイエンノライバル	得到ヒロキ
ウワサノアカイサル	得到骑士比波猴
ハグレサンセンシ	得到恶魔猴三人组
デンセツノタッジン	得到师匠猴



月光馆学园奇幻谭

P3 PERSONA3

《女神异闻录 PERSONA3》拥有一个足够吸引人的世界观，游戏继承了“《女神》系列”特有的阴暗和颓废，但却在黑暗当中给玩家一丝光明。本作的流程与一般RPG不同，它似乎更像是一款恋爱AVG，不过这并不影响游戏的精彩程度。加上丰富的PERSONA合成系统，这是一款需要让玩家全身心都投入进去的游戏。本期攻略因为时间和篇关系，并没有完全将它的全貌呈现给玩家，在以后的研究中心里会进行补完的。

游戏光环 Gamehal 影·像·收·录

文 雨滴　协力 阳光育成计划成员 高町奈叶

女神异闻录 PERSONA3	Atlus	RPG
PS2 ペルソナ 3	2006年7月13日	日版

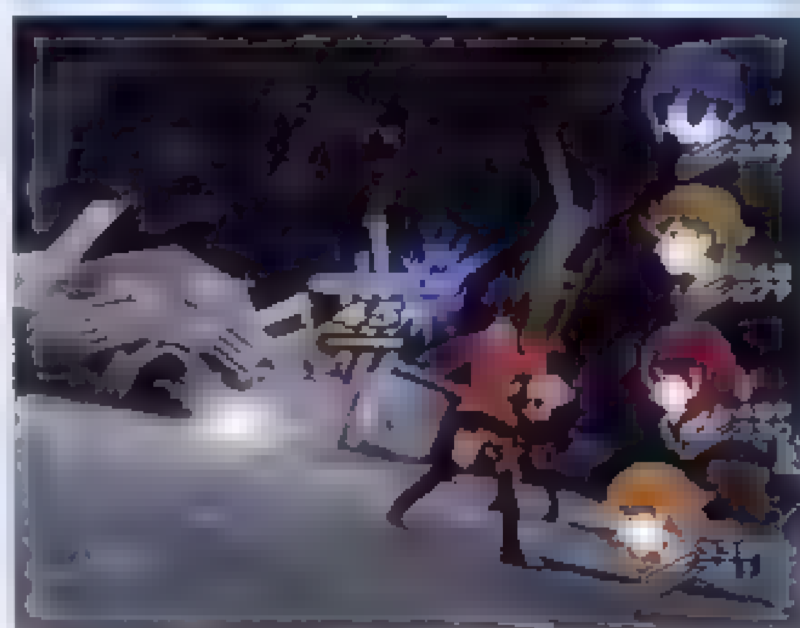
战斗系统

虽然《女神异闻录 PERSONA3》只有一个迷宫，不过这并不妨碍战斗系统的多样性。除了系列传统的要素外，本作新增加的一些系统也十分出彩，如果善加利用的话，原本困难的战斗瞬间会变得十分简单哦。

本作采用可见式遇敌，玩家一共可派出包括主角在内共4人参战，山岸风花是无法参战的角色。主角可以使用○键攻击敌人进入战斗，战斗分为3种场合，如果敌人未察觉从背后攻击到敌人的话，我方将先制攻击，而且能够行动2回合；如果敌人察觉到主角存在，但我方先攻击到它的话，则判定我方先攻击，然后根据个人能力安排攻击顺序，如果我方被敌人碰上的话，则100％被敌人先制。因为"《女神》系列"战斗系统的特点所致，战斗中被敌人先制往往是件非常致命的事情，加上主角出刀后硬直时间较长，所以最好算好提前量再出手。另外，战斗中玩家只能手动操纵主角一人，其他角色都是AI控制，玩家可以通过"作战"指示同伴下达战斗命令，随着游戏地不断发展，"作战指令"也会有所增加。本作的AI还是不错的，玩家基本可以放心。玩家也可以在系统设定中设定同伴的AI是在战斗后恢复默认状态还是保留设置。

アタック	物理攻击，如果MISS的话下一回合无法行动
スキル	使用PERSONA的技能
アイテム	使用道具
待机	什么都不作
作战	向同伴下达作战指令，也可以对山岸风花下达指令
ペルソナ	更换使用的PERSONA，一个回合只能使用一次
逃走	逃跑，但是失败后敌人必定先制攻击

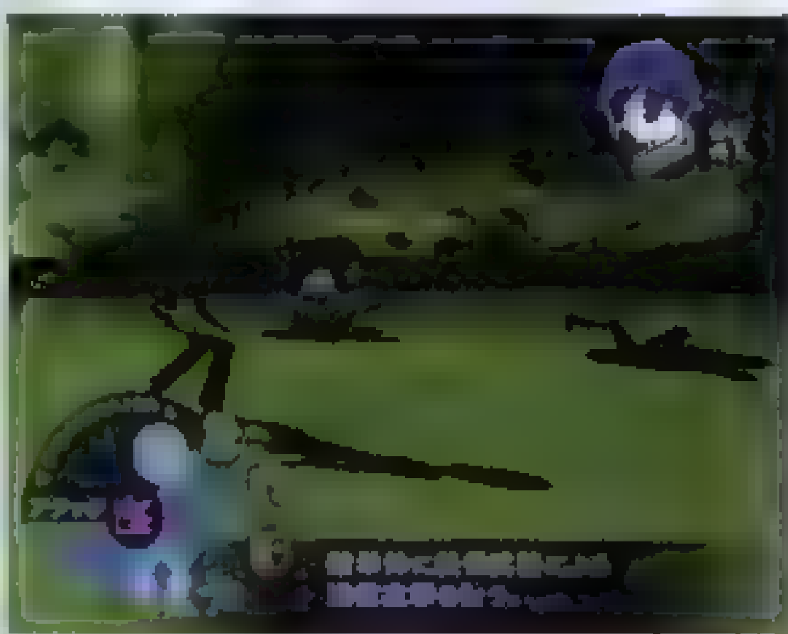
属性相克



本作的战斗系统基本接近于《真·女神转生3》，也是强调攻击弱点在战斗中的重要性。目标的相性有物理和魔法两种，物理系有分为斩击、打击、贯通三种，魔法系则分为火、冰、雷、风、光、暗六种，属性相克的话不仅攻击力会提升，还能导致敌人下一回合无法行动，因此掌握敌人的属性对战斗十分有帮助。

操作方法

方向键	光标移动
○	确定/攻击敌人
×	取消/切换正面视点
□	调出作战指示/战斗时待机
△	调出菜单/自动战斗/快速跳过对话
L1	转移视角/战斗时调查敌人情报
R1	转移视角
START	跳过过场动画



情报支援

游戏早期就公布的系统，实际上没有太多用处。在战斗中玩家可以按L1让山岸风花调查敌人的情报，了解敌人的弱点进行攻击。而在迷宫中可以按□键调出菜单指挥同伴作战，如果所在迷宫敌人很弱的话，可以使用散开系统让同伴们各个狙击敌人，主角可以待在原地察看同伴们的战况。

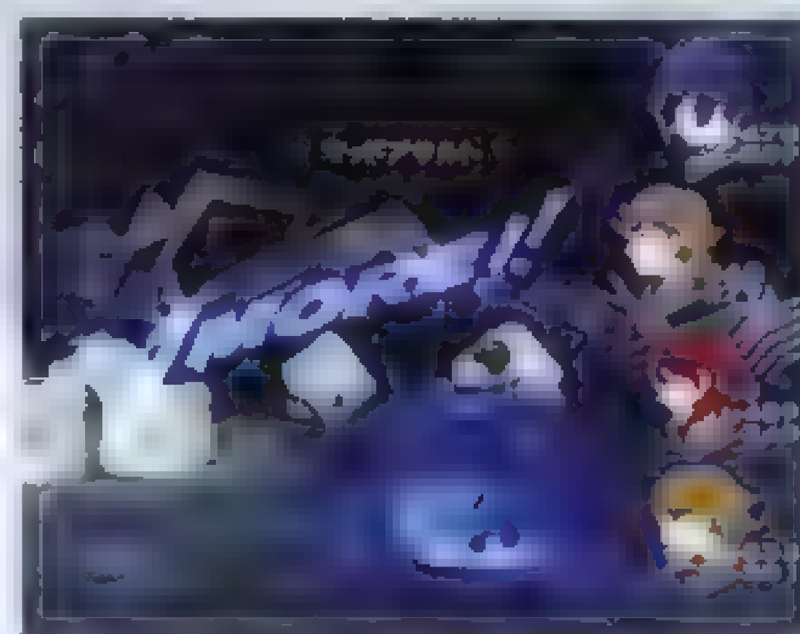


疲劳度

战斗中最讨厌的系统，如果玩家受伤次数多的话，就会进入疲劳状态，该状态下角色的攻击力和防御力都会有所下降。疲劳度可以利用睡觉恢复。如果玩家坚持不回复继续战斗的话，就会进入"风邪"状态，这时候攻击力和防御力都会大幅度下降，此时最好不要出战。而睡觉次数多的话就会进入绝好调状态，攻击力和防御力都会上升。满月前一天无论玩家如何战斗都不会产生疲劳度，所以打算练级的朋友可以利用这一点抓紧升级。另外，如果在有角色死亡的状态下离开迷宫的话，角色就会离开队伍回宿舍休息。最后需要注意的是，如果学习过多的话，也会产生疲劳。

1 MORE系统

"1 MORE系统"是本作十分有用的系统，特别是在对付数量较多敌人的时候更能发挥奇效。在战斗过程中，如果相应的属性攻击命中敌人弱点的话会使对方陷入"WEAK"状态，敌人下一回合行动不能，而攻击的角色还可以获得一次额外的攻击机会。另外目标在受到会心一击的情况下也会处于"CRITICAL"状态发动"1 MORE系统"。而当战场上全部敌人都处于"1 MORE"状态的时候，我方就可以发动"总攻击"大乱斗，使全体敌人受到大伤害，不过发动"总攻击"后就会失去额外的行动机会。玩家也可以取消"总攻击"而保留额外行动回合使用其他技能，具体如何操作，由玩家自己视战斗状况来决定。另外必须要提醒的是，我方的近战系角色(如主角或顺平)如果使用普通攻击没有击中敌人产生"MISS"的话，就会摔倒，而且丧失下一回合的行动机会，不过这种情况不会出现在使用远距离武器的角色身上。另外如果攻击中显示"BLOCK"的话，则表示该攻击对敌人无效。



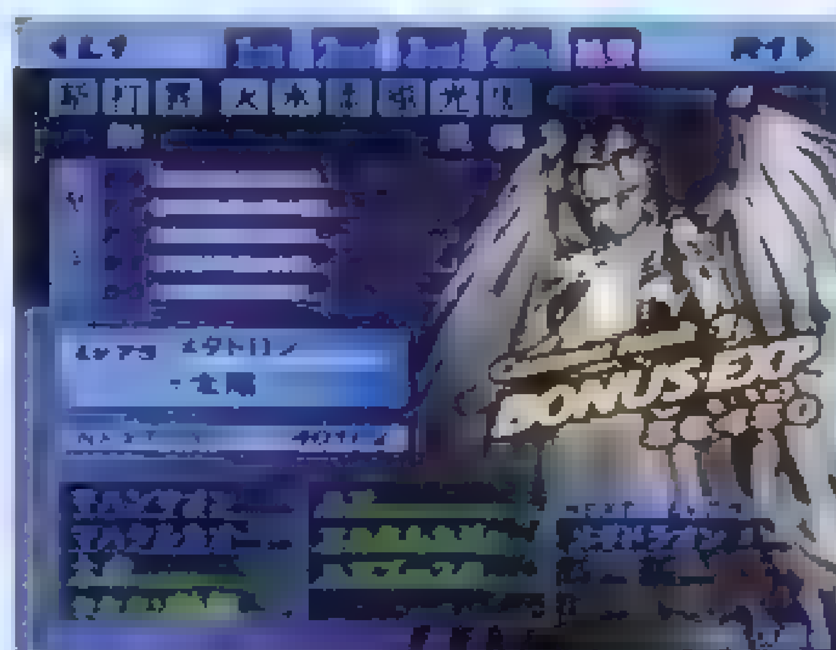
PERSONA系统

这是"《真·女神转生》系列"的核心系统，数量众多的仲魔和复杂的合成系统一直都是"女神FANS"们津津乐道的话题，作为系列第三作，虽然游戏的风格变了，但依然保持了这个经典的系统，不过本作将原来系统中的"仲魔"换成了"PERSONA"。

熟悉"《女神转生》系列"的玩家都知道，我方的同伴就是各种各样的仲魔，而强化仲魔的方法就是将两个或三个仲魔进行合体，合成更强的仲魔，在"《PERSONA》系列"中，仲魔的概念被PERSONA取代，PERSONA是拉丁语中"人格面具"的意思，一个人的PERSONA即是该人内心人格在现实世界里的具象化。而主角所拥有的PERSONA对主角的能力、技能、相性都有着很大的影响。

本作中强化PERSONA的方法和正统"《女神》系列"以及《PERSONA 1》一样，由两个或多个PERSONA合成更高级的PERSONA，而并非如《PERSONA2罪·罚》那样依靠消耗塔罗牌来直接召唤。

PERSONA合体受到主角自身等级的限制，**只有等级小于或等于主角等级的PERSONA能够被合成**，另外如果主角拥有符合被合成PERSONA塔罗种类的Commu的话，那么合成的PERSONA可以得到一定数值的经验奖励，Commu等级越高则经验奖励越多。PERSONA合成之后奖励经验会直接换算到PERSONA头上使PERSONA提升等级，可以依靠这个系统快速提升被合成的PERSONA的等级，因为毕竟PERSONA升级所需经验比主角升级所需经验要多很多，光靠战斗练级是一件非常漫长的事情。在查看PERSONA状态时，"弱"代表该属性是其弱点；"耐"则表示该属性攻击对它的伤害很低；"无"表示该属性攻击对其无效；"反"表示它能够反射这种属性的攻击；最后的"吸"表示使用该属性攻击玩家的话，反而会为玩家加血。

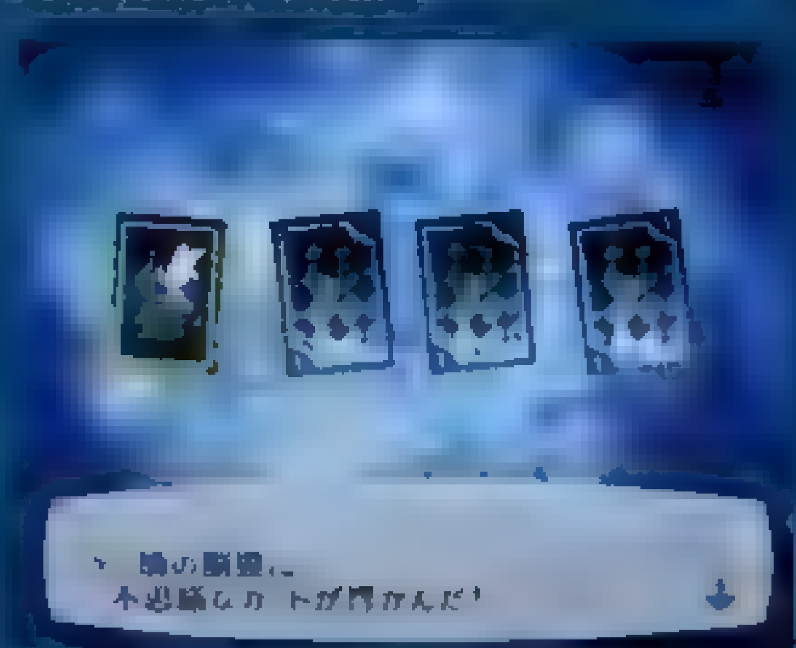




死神 如果在迷宫呆太长时间或者抽到诅咒卡的话，就有很大几率遇到死神。死神的等级是99级，而且会各种属性的攻击，虽然HP只有4444，但是防御力惊人，所以当系统提示出现死神的时候，大家还是走为上策！

塔罗牌系统

在战斗胜利后，系统有时候会让玩家抽取塔罗牌作为奖励，除了能够抽中PERSONA外，还有一些其他卡片，每种卡片所代表的奖励各有不同，但卡片的数值越大则奖励越多。其中权仗代表奖励经验值，钱币代表奖励金钱，宝剑代表奖励武器，圣杯则恢复队伍的HP。另外如果抽取的卡片够强，还会进入奖励模式"DOUBLE UP"，这时候会让玩家再次抽取一张卡片，但是抽到破碎的卡片则以前获得的全部卡片都会消失。最后，卡片中偶尔还会有"被诅咒的卡片"，如果抽中的话会损失相应的物品，而且遇见死神的几率增加。



PERSONA的获得方法

除了主角最初具备的PERSONA奥菲士外，其他的PERSONA可以通过两种途径获得，一种是战斗胜利后的塔罗牌系统，系统会根据怪物的级别提供塔罗牌让玩家选择，如果抽中PERSONA的塔罗牌即可获得该PERSONA，不过这类PERSONA的能力和级别通常都不高。第二种获得方法是通过合成，让两个或两个以上的PERSONA进行合成来获得新的拥有高能力的PERSONA，这类PERSONA的能力和级别通常都很高，而且还会带有Commu系统附加的经验值。最初玩家只能二身合体与三身合体，随着游戏发展，最终可以领悟到最高级的六身合体。



Commu系统

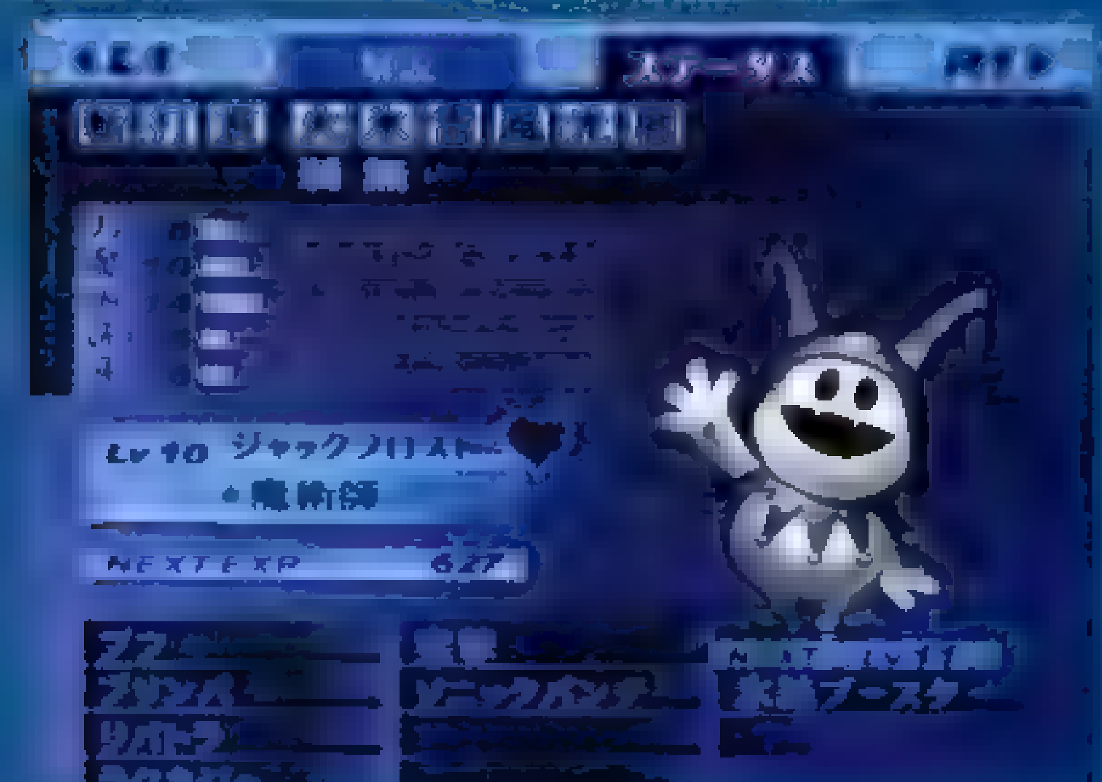
Commu系统是本作的最大特色之一，与AVG部分息息相关，在AVG部分中主角将和学院内外各种各样的人进行交往，与某些特殊人物交往时可以得到该角色所对应塔罗牌的Commu，之后只要不断地继续和该角色见面就能提高好感度，好感度达到一定程度时会发生特殊事件，之后Commu等级就会上升，每种Commu最大能够达到10级，达到10级时该角色会向玩家告白(只限于女性角色)，同时赠予玩家一个特殊道具，而且该Commu的封印也会解除，对应塔罗牌属性的最强PERSONA可以合成。基本上本作的AVG部分就可以视作是为了提升Commu等级而服务的，不过不少Commu相关角色的剧情都很有意思，有很强的生活气息，值得玩家一再体会，但要找齐与所有塔罗牌能力相关的角色可不是一件容易的事，右边就把一周目全部21个Commu角色列出来，供大家参考。

名称	活动时间	人物	备注
愚者	–	特别课外活动部	游戏进程中自动获得
魔术师	上课时间	友近健二	4月22日与友近健二回家时获得
女教皇	上课时间	山岸风花	山岸风花成为同伴后，勇气等级6可在2楼楼梯口找到她一起回家
女帝	火・木・土	桐条美鹤	11月21日学力到达6级后在职员室门口找到桐条美鹤，约她一起回家后获得
皇帝	火・木・土	小田桐秀利	游戏进程中4月27日加入学生会后获得。
法王	日曜日除外	古本屋的老夫妇	4月25日以后在严台站台商店街的书店"古书本の虫"中与店主交谈，然后到学校里1楼通往体育部的走廊中调查走廊西边的"柿子树"，获得"柿の叶"后回到书店后选择"そのとうり"获得。
恋爱	月・水・木・土	岳羽由加里	7月24日后在教室里找岳羽由加里一起回家后获得，不过魅力要求达到6
战车	月・水・木・金	宫本一志	4月23日加入体育部后获得
正义	火・木・土	伏见千寻	加入学生会后，火・木・土曜日3天会在学生会教室门口见到学生会会计伏见千寻，交谈4次以后可以约她回家，之后获得。
隐者	日曜日、休息时间	Y子	4月28日后休息日可以在书桌前玩顺平给玩家的网络游戏，在网络游戏中认识。
命运	火・水・木	平贺庆介	6月17日加入文化部后获得
刚毅	水・土	西胁结子	加入体育部进行部活动后，一定几率可以在玄关处约她回家，成功后获得
刑死者	上课时间	舞子	5月6日在长鸣神社里出现，先到严台站台的商店街买"谜のたこ烧"，然后会学生宿舍2楼的自动购物机买"モロナミンG"，交给她后对话3次，过几天再去找她后获得。
死神	影时间	フォルロス	6月12日后自动获得
节制	火・水・金	ベベ	与"古本屋の老夫妇"的Commu达到2级，学力2级以上后进入1楼的家庭科室获得
恶魔	月・火・日	たなか社长	与Y子的Commu达到4级后，出现在"ポートアイランド站"前，魅力达到3级，与其交谈后选择"闻きたい"和"话に乘る"，之后多次与其交谈，一共需要花费总计4万元才可以获得。
塔	木～日曜日的晚上	僧侣	与西胁结子的Commu达到4级后，勇气达到最高，夜晚的时候进入ポロニアンモール的クラブ エスカペイド，与2楼的僧侣交谈后与1楼的酒保交谈，按照他的问题回答：奥の椅子に座っている女の子→ブラッディマリー、椅子の前に立っている女の子→キール、踊っている女の子→カシスオレンジ、男→ウーロン茶，回答后再与僧侣交谈后获得。
星	除节日外	早濑护	8月2日体育部地区大会后结识，之后勇气达到4级后出现在严台站台的商店街上。
月	日曜日除外	末光望美	与友近健二的Commu达到4级后，在ポロニアンモール出现，魅力2级以上，回答按照フェロモン、绿、井的顺序后获得。
太阳	日曜日	神木秋成	与舞子的Commu达到4级后在长鸣神社的长椅上遇到，之后回到学生宿舍调查コロマル在它脚边发现"万年笔"，交给他后获得。
审判	–	–	达成Good Ending后，组成"ニエクス讨伐队"后获得。

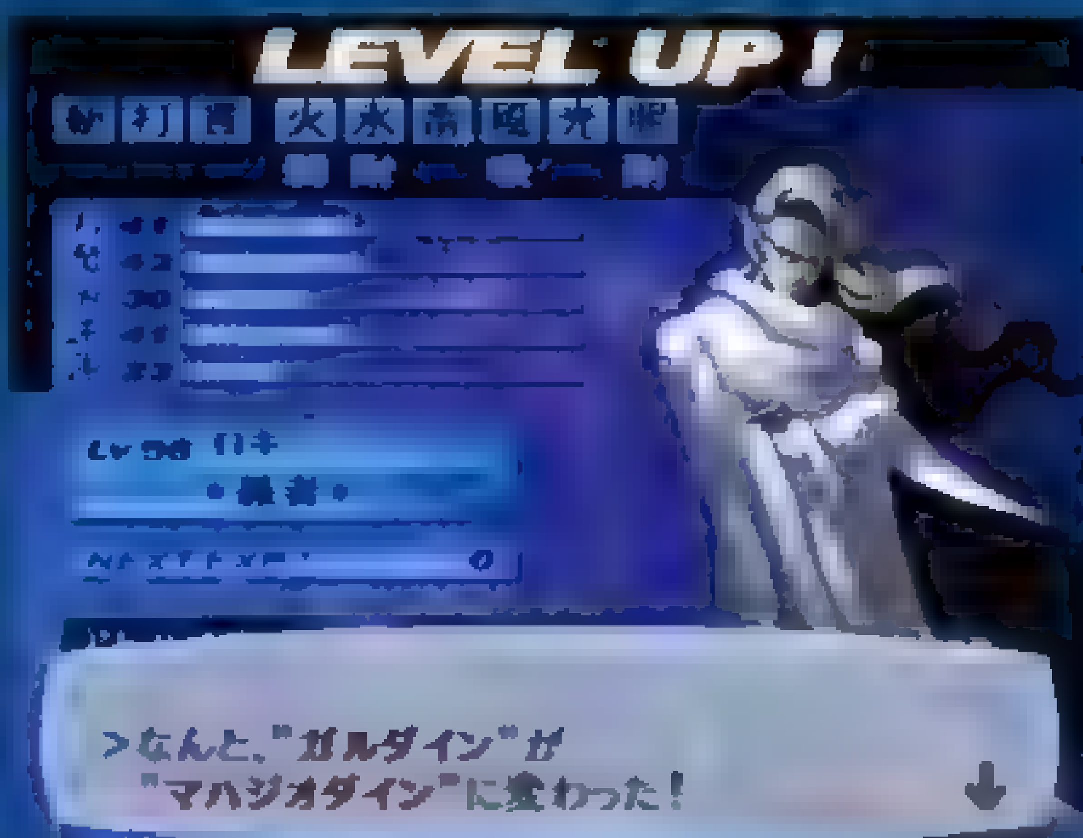
提目 有些角色当把Commu提升到一定等级后似乎就不会再提升了，其实这是因为好感度不够的原因，多与他们交谈几次就可以再次提升Commu。当学校中出现的角色好感度到达一定程度后，午休时他们会约玩家放学，晚上也会打电话给玩家要求周日一起出游，[illegible]请，因为主角只能赴一人的约会，因此被放鸽子的那个就会对主角愤怒，资料会显示"reverse"，这时如果置之不理的话，还会导致决裂的"BROKEN"，所以当角色显示reverse后，最好能够与他多约会，平息角色们的怒气。另外，学校中出现的角色在考试复习期间是不能提升Commu的。

受胎系统

一些稀有PERSONA在作成时拥有受胎的能力，需要练到一定的级别(当它修得最后一个技能时)就可以受胎，受胎之后可以得到一些非常珍贵的物品，受胎后的PERSONA会在资料中显示一颗心，有些PERSONA受胎后的物品并非惟一，所以可以依靠PERSONA全书登录之后，再买回来反复受胎以收齐道具。



SKILL变化系统



PERSONA的某些技能在升级时会变异成一些更加强力的技能，比如"突击"可以变异为"フラッシュ[illegible]"，而活用"メギド"→"打击反射"→"[illegible]ラオン"这样的变异顺序，玩家就可以较早获得拥有强力技能的PERSONA了。

PERSONA合体技能

因为主角是身上惟一可以携带复数的PERSONA的角色，所以当携带的PERSONA的种类和技能是特定组合时，我们就可以使用威力强大的合体技能[illegible]，这些技能比这两个PERSONA本身所具有的技能都要强，能够在战斗中起到很好的辅助作用，比如初期的"愚者オ[illegible]"就能与"女教皇アプサラス"合成强力的辅助技能。



▶PERSONA的合体技能不仅十分强大，而且在发动合体技能时，画面也[illegible]

合体事故

在二身或三身合体中，偶尔会遇到合体事故，这时候合成会产生不是玩家想要的PERSONA，虽然有很小的几率可以借此获得高等级的PERSONA，但大部分情况下，合体事故中出现的PERSONA都比预期的PERSONA等级要低。

同伴的能力

因为本作无法操作除玩家以外的其他角色，因此了解同伴们的各自属性对战斗也有很大帮助，除了必死的角色荒垣真次郎外，游戏中每个角色的攻击方式和PERSONA都很有特点，这里为了让大家更好地享受战斗乐趣，因此这里把每个人的能力特点列出来（PERSONA能力以为进化后的名字）。

角色	PERSONA	能力特性
岳羽由加里	恋爱 イシス	岳羽的物理攻击属于贯通系的，对雷弱，游戏后期风属性攻击对其无效，拥有复活技能
伊织顺平	魔术师 トリスメギストス	顺平火属性强而风属性弱，属于物理攻击比较强的角色
真田明彦	皇帝 カエサル	真田明彦的弱点是冰属性，雷属性很强。
桐条美鹤	女帝 [illegible]	桐条是所有人中魔力最高的角色，后期还能拥有魔法攻击2倍的技能，不过她害怕火属性攻击，冰属性则是她的强项
天田乾	正义 カーラ・ネミ	天田的PERSONA是光属性的，因此弱点是暗属性，同时还具备雷属性的大魔法，而且他后来能够使用复活技能，是比较好用的角色之一
アイギス	战车 アテナ	アイギス以物理攻击为主，弱点是雷属性，但贯通攻击对她无效，惟一的缺点是攻击技能很多是消耗HP的
コロマル	刚毅 ケルベロス	惟一一个无法进化PERSONA能力的同伴，但它的PERSONA能力能够让火、暗属性攻击无效，弱点是光属性，火属性攻击比较强



タルタロス迷宫系统

本作只有1个迷宫，就是影时间出现的タルタロス，这个迷宫高达262层不说，迷宫的构造也是随机生成的，实在是让玩家头大啊！迷宫最初只能开放16层，但随着游戏的发展，后面会逐渐开放，一直到最后的262层。

因为Good Ending中的最终BOSS在最高一层迷宫，因此大家闲着没事还是多去探索探索吧，系统每隔几层就会为玩家设置能够回到1楼的"电梯"传送装置，因此可以不用担心一口气需要爬太高层楼。迷宫中除了敌人暗影之外，还有宝箱和特殊怪物，每一层迷宫都有一个阶梯向上爬，不过当玩家能力不够或者疲劳的时候也可以寻找紧急脱出口离开迷宫，不过紧急脱出口不是每一层迷宫都有的，因此最好还是量力而行。另外在迷宫中玩家还有可能遭遇到特殊颜色的暗影，金色的暗影数量十分稀少，通常携带稀有道具，不过他们无论等级多少见到主角后必定逃跑消失，而赤色的暗影则是等级比当前迷宫敌人等级高很多的敌人，遇到他们一定不要被先制攻击！

迷宫的看门人

在那些有设置"电梯"的楼层中，虽然没有普通的"暗影"，但是却有专门负责看守进入下一层通路的怪物——看守者，这些看守着通道的怪物的能力要比一般"暗影"强很多，只有打倒它们，才能进入下一层楼，而且它们的属性也无法通过调查了解，因此这里为大家列出所有楼层的看守者资料，方便大家克敌制胜。



层数	怪物	弱点和打法
[illegible]		
5层	ヴィーナスイーグル×3	怪物为风属性，但会吸收火属性攻击，弱点是贯通攻击
10层	ダンシングハンド×3	怪物们会多种属性攻击，而且火、冰属性攻击无效，不过弱点是打击系技能
14层	バスタードライブ	此怪物防御所有的物理攻击，所以最好使用魔法来轰杀，另外雷属性的PERSONA最好也不要带上。
[illegible]		
25层	泣くテーブル×3	怪物是火属性的，冰属性攻击对其有特效
38层	[illegible]	需要注意的是风属性攻击对它无效，带上有雷系PERSONA能力的角色较好
47层	黄金虫×3	[illegible]，雷属性的攻击对其有特效
59层	不屈の騎士	敌人是风属性的，事先最好装备防风的装饰品，另外敌人还会吸收风属性攻击，所以最好带上雷属性的PERSONA
[illegible]		
72层	激震のギガス×3	打、火、雷属性对它们无效，弱点是风、光两个属性
85层	狂信の塔	BOSS雷属性攻击和斩击都无效，建议带上同伴真田。
98层	マジカルマグス×3	敌人是冰属性的，弱点为火属性
110层	クラリスダンサー	风属性的敌人，会使用强力的风魔法，另外也会使用状态攻击，最好能够带上风属性耐性的防具。
[illegible]		
122层	魔弹の炮座×3	看门人的弱点是冰属性
135层	眠るテーブル	暗属性攻击无效，另外还会全体恐怖状态的技能，最好能带上火属性耐性的同伴
146层	地獄の騎士×3	要注意的是雷属性攻击无效，最好事先能够装备上防止雷属性攻击的PERSONA或者道具
[illegible]	灼熱のギガス	火属性吸收，而且还会全体火属性大伤害的技能，需要注意最好不要带上有火属性攻击技能的同伴
[illegible]		
171层	判决の剣×3	敌人是雷属性的，需要注意的是它们的全体雷属性大伤害
180层	平衡の巨人×3	此敌人物理攻击无效，因此最好能够装备防物理攻击的PERSONA，然后用魔法轰吧！
190层	ファントムキング	敌人会全体光属性即死攻击，因此需要装备防光属性的PERSONA
201层	ロイヤルダンサー×3	这3个敌人擅长异常状态攻击，因此最好能带上足够的状态回复药。
211层	天罚のダイス	敌人不仅会テトラカーン、パリゾーゴン，还能够使用万能属性的大攻击，要注意同伴的回复问题。
[illegible]		
220	ノーブルサーチャー×3	万能属性，还会各种属性魔法的魔法攻击
[illegible]	[illegible]	[illegible]
236	全能のバランサー	万能属性，会各种魔法攻击，注意[illegible]
244	[illegible]	电击无效，斩属性攻击防御[illegible]
252	夜のヘカトンケイル	除贯通属性以外全部攻击无效，推荐主角装备弓与[illegible]一起攻击

满月疲劳 虽然满月的前一天探索迷宫，是不会造成疲劳状态，但是如果是玩家没有进入影时间而是要前学习的话，也会造成疲劳状态，所以大家千万不要临时抱佛脚啊！

学校系统

学校系统算是本作最大的革新了，玩家除了能够体验到身为学生的日常生活外，还能够与各种游戏中的NPC交流，了解到他们生活的点点滴滴。虽然流程有一些烦琐，不过玩家确实可以从这些琐碎的事情中了解到人生百态……

日常生活流程

学校生活是什么？繁忙的学习？三点一线的路线？没错！本作的学校系统忠实再现了玩家在现实生活中学习的遭遇。除了日曜日、法定节假日和暑假外，玩家每天的生活就是上学和放学，不过对于《女神异闻录 PERSONA3》的人物们来说，他们还有一项附业——暗影除魔师。当然，学校生涯也并不是只有学习那么枯燥的，与同学之间的交流也十分吸引人呢。



▲本作的游戏流程是以天为单位来计算的，可谓"《女神》系列"之最，不过玩起来的话与恋爱AVG游戏十分似。

时间	备注
[illegible]	早晨上学时玩家可以从同学的交谈中了解到一些重要的线索和情报，也会遇到同伴
午前	上课时间
昼休み	带有Commu的角色会在这段时间邀请玩家下午一起放学回家
午后	上课时间，游戏中会出现老师提问和情况
放课后	玩家的主要活动时间，这时候可以选择与同伴一起放学，也可以去各个场所发展情节，购买道具等，如果这里选择回"学生宿舍"的话，游戏自动进入晚上
夜	自由活动时间，但能去的场所十分有限。
深夜	影时间，可以进行对迷宫タルタロス进行探索

学习能力

作为一名学生，什么最重要？当然不是"保护世界和平"啦！作为学生最重要的就是"好好学习、天天向上"，因此游戏除了日常生活流程完全再现了普通生活外，为了让我们好好学习，还设定了"学力"、"魅力"、"勇气"3个重要能力，如果不努力提升这些能力的话，不仅做不了好学生，还会影响一些Commu的收集哦！

能力	地点	备注
学力	长鸣神社	去神社投钱许愿即可提升学历，投入的钱越多提升的几率就越大，好处是不消耗时间
	学校1楼图书室	放课后可以到图书室自习，不过之后就直接进入"夜晚"了
	严台站台的汉堡店	放学后可以到这里吃东西，需要消费680元
	自己的房间	夜晚可以会房间自习，不过这样就无法进入影时间讨伐暗影了
魅力	严台站台的ラーメン屋	放学后可以到这里吃东西，需要消费900元
	ポロニアンモール的シャガール辰巳店	一直开到晚上的咖啡店，需要消费500元
	ポートアイランド驿的映画馆	在7月、9月时放学后可以到这里看电影，需要消费1500元。
	学校	老师提问时回答正确的答案
勇气	严台站台的ハンバーガーショップ	放学后可以到这里吃东西，需要消费500元
	ポロニアンモール的カラオケ	一直开放到晚上，需要消费800元
	学校1楼保健室	需要在疲劳和风邪的状态时才可以使用
	ポートアイランド驿的映画馆	在6月、8月、10月时放学后可以到这里看电影，需要消费1500元

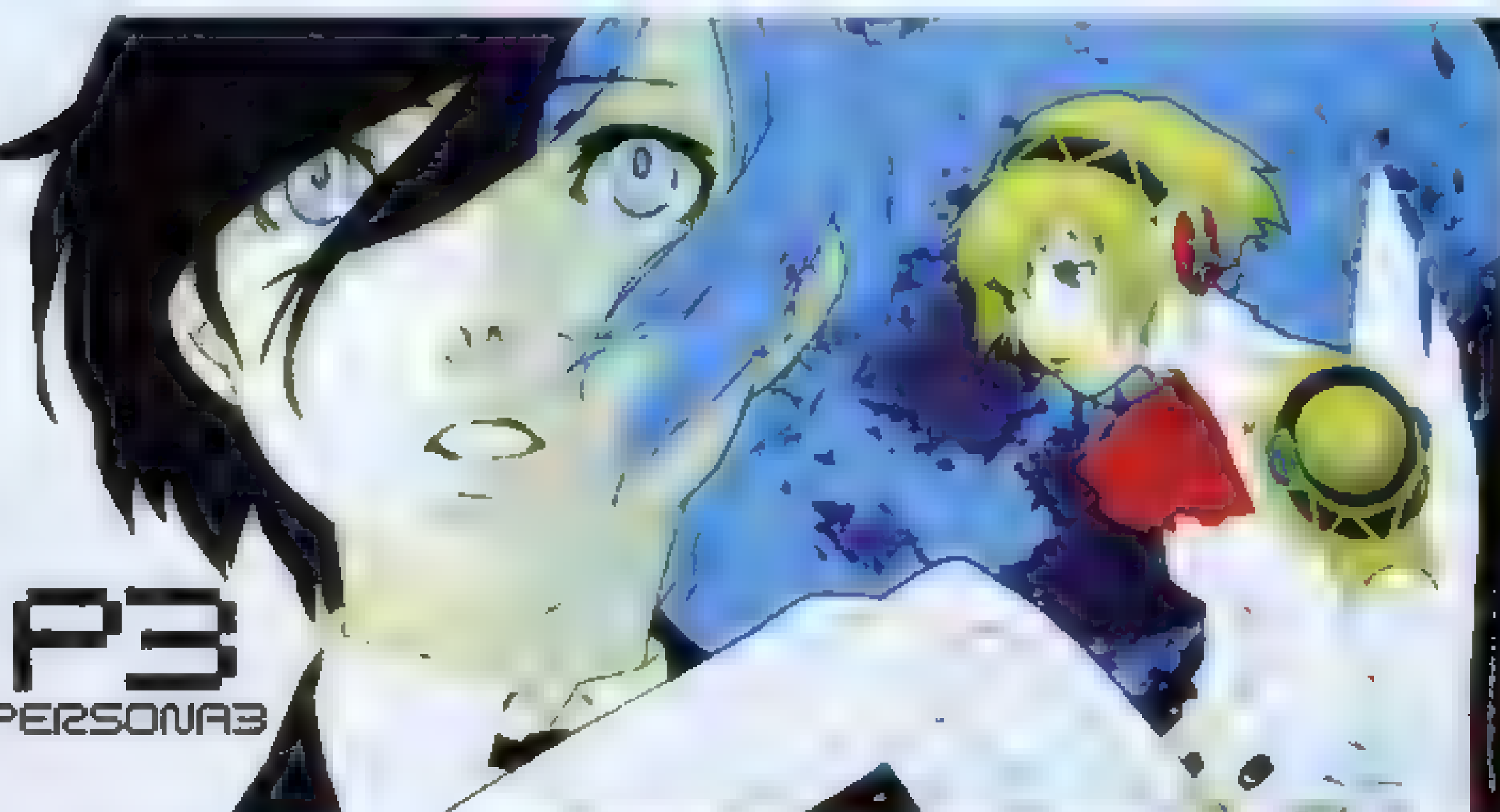
游戏日程表

因为游戏完全依照学校日程表来发展游戏，因此游戏的流程除了在影时间里暗影战斗外，与一般讲述学校生活的恋爱类游戏的流程差不多，而简在这里就用日程表的方式为大家介绍本作的基本流程吧！

4月 APRIL

日期	日程	备注
7日	游戏正式开始，进入1楼职员室发生事件	
8日	晚上进入影时间，获得"契约者の键"	问答：吉村冬彦
9日	影时间时前往宿舍楼4楼，主角觉醒PERSONA	满月
10～17日	主角入院	
18日	加入特别课外活动部	问答：石器の形
19日	吉村顺平加入特别课外活动部	
20日	进入迷宫タルタロス开始清除"暗影"实战练习	
21日	放学后与顺平前往ポロニアンモール的辰巳东交番，获得5000元。	
22日	应同学友近健二的邀请一起放学回家，获得"魔术师"的Commu	
23日	可以加入1楼任意一个体育部，获得"战车"的Commu	
25日	严户台站的"古本屋"装修完毕，这里可获得"法王"的Commu	新月
27日	应桐条美惠要求加入学生会，获得"皇帝"的Commu（先到1楼获得鸟海老师的批准，之后会2楼学生会室即可）	问答：1+1=2
28日	放学回宿舍获得游戏"デビルバスターズ・オンライン"	
29日	可以在自己的书桌上选择"ネットゲームをして过ごす"，获得"隐者"的Commu	
30日	ベルベットルーム增加新选项"依赖"，以后可以在此接受任务委托	

注：上课时有时候会有选择是否听课，选择"闭じる"提升体力，选择"闭じない"提升学力。



5月 MAY

日期	日程	备注
1日	真田入院接受检查	
2日	影时间主角睡觉时出现"谜之少年"	半月
6日	舞子出现在长鸣神社里，她带有"刑死者"的Commu	问答：アルカリ性
8日	满月前一天，这天内战斗不会产生疲劳	
9日	影时间强制战斗	满月
10日	ベルベットルーム通知增加新选项"PERSONA全书"，并且迷宫タルタロス开放17层以上。	看卧室电视可以进行电视购物
11日	因为备考原因，所有社团停止活动	
13日	—	问答：一般相对性理论
15日	—	问答：しっかりして！
17日	—	半月
18～23日	期中考试，问题的正确答案为：	
	吉村冬彦	万华镜
	仲间はずれ	カオス理论
	石けんは何性	アルカリ性
	石器の违いは	石器の形。
25日	考试成绩发表，考得好可以提升"魅力"	这一天无法进入迷宫
27日	如果之前没有加入体育部，这一天会让主角强制加入	
31日	—	半月

Check Point

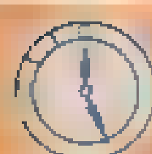
BOSS实力不是很强，只要玩家事先有进入迷宫练级即可轻松消灭，不过系统会要求玩家在8分钟内解决战斗比较麻烦，在战斗中集中攻击BOSS [illegible] 是明智之举。本次战斗胜利之后会获得新的战术"SP节约"，之后满月战斗胜利都会增加新的战术

隐藏的ベルベットルーム商店

除了影时间能够进入ベルベットルーム的PERSONA商店外，其实在日常时间也能找到这家商店，它的位置就在ポロニアンモール的辰巳东交番旁边的通道内。



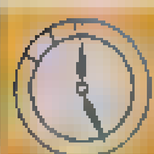
6月 JUNE



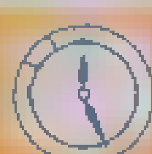
日期	日程	备注
1日	最近出现学生昏迷的事件，主角睡觉再次遇到谜之少年	
5日	举行情报确认会，正确答案如下：実は被害者が既に3人いた、よく家出していた、もちろん	
6日	荒垣真次郎在晚间的事件中登场	
8日	满月，进入学校解救山岸风花	满月
9日	ポロニアンモール的"古美术真宵堂"开店	
11日	山岸风花加入，但无法参与战斗。	
12日	秘之少年再次出现，知道他的名字是ファルロス，同时可获得"死神"的Commu	
13日	タルタロス开放41层以上，桐条美鹤正式加入战斗	
15日	—	问答：社长がおっしゃった
17日	获得文化部招募部员的情报，加入文化部可获得"命运"的Commu，文化部与体育部的活动不冲突	问答：シャーマニズム
20日	コロマル登场	
22日	谜之三人组登场	问答：中国语
29日	—	问答：レオナルド・ダ・ヴィンチ
30日	ファルロス再次出现在主角梦中	半月

Check Point

先进入1楼的职员室获得"体育馆的钥匙"，回到学校玄关处发生事件，之后进入迷宫タルタロス，1层只有主角一个人，尽快上到2楼与真田会合，BOSS是エンプレス和エンペラー，其中エンプレス的弱点是斩、打、贯属性的攻击，エンペラー的弱点是火、冰、雷、风的属性攻击。



7月 JULY



日期	日程	备注
3日	—	问答：二千元札
6日	满月前一天，最好能够提前购买一些防雷属性的防具和解除"恼杀"效果的道具。	
7日	满月，岳羽由加里强制加入战斗	
8日	—	回答：タカナシさん
9日	タルタロス开放65层以上迷宫	问答：鳴くよウグイス平安京
10日	—	问答：カバラ
11日	晚上前往4楼，几月会讲述10年前发生的变故	问答：ちょんまげ
12日	ファルロス再次出现，"死神"的Commu升到3级	
14日~17日	期末考试，正确答案如下：	
	カバラを教典に持つ宗教	ユダヤ教
	二千元札の人物	紫式部
	マグを恐れた理由	飞び道具が发射されると思った
	コンタクトレンズの原理	レオナルド・ダ・ヴィンチ
20日	暑假，前往屋久岛旅行，与真田对话选择"归る"发生情节，晚上岳羽由加里的事件中分别选择"信じ续けろ"、"关系ない"、"抱きしめる"可增加其好感度。	
21日	搭讪事件，之后アイギス加入	
22日	"愚者"的Commu能力升到5	
24日	考试结果发表	
25日	如果能够取得年级第一的成绩，可以在职员室门口与美鹤交谈获得道具"ナイトのインセンスカードセット"	
27日	一直到8月1日，白天需要参加体育部的特训	
29日	影时间事件，コロマル觉悟PERSONA能力。	
30日	ファルロス出现在主角梦中提醒主角还剩7天满月	

Check Point

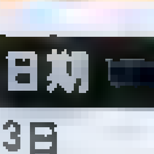
先到3楼东边的房间与第一个BOSS[illegible]战斗，此BOSS属性为雷，事先可以购买防雷的防具装备，最好不要让真田参与此战，战斗结束后调查房间右边的镜子，之后对主角的质问选择[illegible]的分支选择即可，然后上2楼与真田和顺平汇合，打破205号室和304号的镜子，进入4楼之前的房间与BOSS[illegible]决战，[illegible]（级别25级）没有弱点，而且防光、暗属性的即死攻击。

8月 AUGUST

日期	日程	备注
2日	体育部大会，结识运动员早濑，他会出现在严户台站的"古本屋"附近，带有"星"的Commu	
5日	满月前一天，可以借此炼级	
6日	满月时间进入影时间战斗	满月
7日	フォルロス的问候，"死神"的Commu升到5级	
8日	タルタロス开放90层以上迷宫，コロマル正式加入	
10日～14日	强制补习时间	
16日	夏祭，主角会与好感度高的女生一起参加	
18日	映画祭，好感度高的人会邀请主角参加	
	提升勇气能力的同学：友近健二、西胁结子、宫本一志	
	提升魅力能力的同学：山岸风花、平贺庆介、伏见千寻	
	提升学力能力的同学：ベベ	
20日	顺平在ポートアイランド站遭遇谜之三人组的少女チドリ	
23日	映画祭	
26日	映画祭	
27日	映画祭	
28日	天田乾正式加入特别课外活动部	
29日	顺平再次遭遇チドリ，影时间中フォルロス会提醒玩家还有一个星期满月	
31日	暑假结束	

Check Point

这一次满月战斗一直就到尽头就可触发，BOSS有两个，分别是Lv31的战车・チャリオッツ和正义・ジャスティス，这两个BOSS都擅长使用物理攻击，而且光暗属性的即死魔法对它们没有效果，因为它们会合体，所以如果玩家在合体攻击时将其击败的话，他们会分离一次，需要将两个BOSS分别击败。



9月 SEPTEMBER



日期	日程	备注
1日	第二学期开学	问答：とにかく滑る
2日	アイギス入学	
3日	荒垣真次郎加入	千万不要重用荒垣
4日	满月前一日，可以提前购买一些防雷属性的装备	
5日	满月，但顺平无法参与战斗	
10日	タルタロス开放115层以上迷宫	问答：あっち～行け
11日	—	问答：ヘルメス文章
12日	フォルロス拜访，"死神"的Commu升到6级	
14日	—	问答：分からない
18日～21日	台风来袭，无法外出，ベルベットルーム通知能够进行4身魔合体和5身魔合体	
27日	影时间中フォルロス会提醒玩家还有一个星期满月	

Check Point

BOSS是39级的[illegible]，光暗属性依旧无効，[illegible]能够释放雷属性的魔法，需要注意BOSS攻击以雷系魔法为主，需要注意[illegible]提示，[illegible]如果玩家不能快速打倒它的话，会在3回合左右释放强力的全体攻击。

简单查看角色状态

本作系统可谓巨不厚道，查看角色的等级和状态居然需要与该角色对话才能查看，不过其实有一个小窍门可以快速查看到角色状态。战斗准备中可以找山岸风花查看，而在迷宫里则可以调出菜单中的SKILL界面，里面清楚地显示着参与战斗角色的状态。

10月 OCTOBER

日期	日程	备注
3日	满月前一天，事先最好更够多买一些治疗"恼杀"的药	
4日	满月，荒垣和天田无法参与此次战斗	荒垣事件后死亡

Check Point



BOSS有两个，分别是Lv46级的运命・フォーチュン和刚毅・ストレングス，在打倒ストレングス前是无法攻击フォーチュン的。与之前的BOSS一样，即死魔法对它们都无效，也没有特定的弱点。フォーチュン的攻击方式是俄罗斯轮盘，指针停留在对应的地方就会给予相应的攻击，其中红色区域代表敌人，蓝色区域代表我方，因此请尽量让指针停留在蓝色区域中。

日期	日程	备注
5日	真田的PERSONA进化	
6日	タルタロス开放140层以上迷宫，天田的PERSONA进化，フォルロス[illegible]，"死神"的Commu升[illegible]	
7日	考试准备，所有活动停止	问答：[illegible]
13日～17日	期中测验，问题的正确答案为：	
	人间の愛は何年で終わるか	2年
	ヘブライ人の預言者	モーゼ
	夏休みはもう	摩擦系数ゼロの坂道の上
	政宗の初陣	15岁
19日	考试结果发表	问答：[illegible]
20日	山岸风花的PERSONA进化	
22日	—	问答：コンセント
23日	—	问答：ブラバッキー夫人
26日	—	问答：ポルトガル语
27日	ファルロス出现在主角梦中提醒主角还剩7天满月	
29日	—	问答：豆腐

11月 NOVEMBER

日期	日程	备注
2日	满月前一天，接下来的影时间有连续战斗，多准备一些复活药，夜晚时间后"愚者"的Commu升到6级	
3日	满月	几月叛变

Check Point

第一场战斗是与谜之三人组的其中两人战斗，他们分别是Lv53的运命・タカヤ和运命・ジン，两人都对即死攻击无效，タカヤ有多种属性攻击，ジン会反射火属性攻击，他还会暗属性的即死攻击，十分讨厌。打败两人之后接下来要面对最后一个暗影Lv54的刑死者・ハングドマン，玩家需要先将BOSS身前的3个石像击破后它才会下来，之后他会不停召唤小怪物进行攻击，如果实力够的话可以集中攻击BOSS，不然一段时间后它又会浮空打不到了。需要注意的是对3个石像的最好使用物理攻击。

日期	日程	备注
4日	"死神"的Commu10级圆满，放学后直接回到宿舍"愚者"的Commu提升到7级	
5日	岳羽由加里的PERSONA能力进化，桐条美鹤一直到14日前都无法参战	
6日	タルタロス开放165层以上迷宫	
9日	新转学生望月绫时入学	
12日	桐条美鹤回归，但无法参战	问答：ウパニシャッド
17日	休学旅行	
18日	桐条美鹤的PERSONA能力进化	
19日	[illegible]之后要不让女生们发现回到宿舍(如果被发现第2天她们会对主角漠视)。	
22日	影时间战斗，顺平无法参战	顺平PERSONA能力进化

Check Point

因为此战是与Lv56的刑死者・チドリ战斗，因此顺平无法参战，需要注意的是チドリ会吸收火属性攻击，而且还会让我方队员陷入"恼杀"状态。

日期	日程	备注
24日～27日	体验学习	
28日	"愚者"的Commu提升到9级	
30日	—	问答：目立つから

12月 DECEMBER

日期	日程	备注
2日	满月，这次不用战斗，不过之后一个月内无法使用[illegible]	
3日	无法自由行动	
7日	考试前一周，各个部活动关闭	
[illegible]日	—	问答：[illegible]
12日～18日	期末考试，正确答案如下：	
	保元の乱は	1156年
	豆腐の凝固剂は	盐化マグネシウム
	和制英语は	コンセント
	平安美人が顔を真っ白に塗ったのは何故か	目立つから
	のうちポルトガル语に由来していない言叶はどれ	サボる
21日	考试结果发表	问答：[illegible]
24日	圣诞节，好感度高的女生会约玩家一起度过	
30日	アイギス回归，PERSONA能力进化	
31日	望月绫时会要求玩家进行选择是否杀死他，选择"绫时を杀さず，今のままを续ける"进入Good Ending，选择"绫时を杀す，记忆を手放す"则直接进入2个月后的毕业式(Bad Ending)	

1月 JANUARY

日期	日程	备注
1日	新年参拜，タルタロス开放[illegible]层以上迷宫	
2日～7日	新年假期，1号之后[illegible]	
8日	—	问答：どちらも正しい
12日	放学后与顺平和由加利一起吃饭，发生"救世主"事件	
18日	—	问答：[illegible]
25日	三年级生进行[illegible]	问答：Thank you
30日	决战前一天，最好能够将迷宫タルタロス走到尽头，把级别练上去，不然决战时会很麻烦，另外道具和防具最好购买齐全，接下来就是BOSS三连战了。	
31日	最终决战，与美鹤交战[illegible]胜利之后就等着2个月后的毕业典礼吧。	

Check Point

在进入263层最高迷宫之前，会与之前的谜之三人组中的ジン和タカヤ再次进行战斗，在258层先遭遇ジン，之后262层遭遇タカヤ。两人的打法依旧和以前一样，不过能力相对提升了很多。打倒两人之后需要面对的就是最终BOSSニュクス・アバター了，作好打持久战的准备吧！

ニュクス・アバター最初能力不强，不过他的所有属性都防即死魔法，而且还从一开始就会放全体攻击的技能"万能のアタック"。第一次打败他后他会根据塔罗牌的属性进行13段变身，最后才是最终BOSS的正身"死神"属性。与之前的12个属性相比，此属性不仅HP狂涨到6000，而且防御力提高，最要命的是将他的HP降到一半后的无耻招数"暗夜のドレス"，施放以后所有攻击都会反弹，只能等待数回合后他自动消除该技能才能对他造成伤害。另外，当BOSS濒死时还会释放带各种状态的强力攻击"夜之女王"。打败最终BOSS后还会与最后的敌人DEATH进行战斗，不过这属于剧情战斗，无论如何都不会输了。

名称	攻击属性	无效属性
魔术师	火属性	火、光、暗
女教皇	冰属性	冰、光、暗
女帝	风属性	风、光、暗、冰(吸收)
皇帝	雷属性	雷、光、暗
法王	万能	打、光(反射)、暗(反射)
恋人	风属性+状态攻击	风、光、暗
战车	物理攻击	光、暗、斩、打、贯
正义	光属性	光(反射)、暗、火、冰
隐者	万能	风、光、暗
命运	万能	火、冰、风、雷、光、暗
刚毅	万能	斩、打、贯、光、暗
刑死者	暗属性	光、暗
死神	万能	光、暗



让战斗万无一失

本作的战斗采用可见式遇敌，但战斗之前怎么知道对方的怪物数目呢？其实只要仔细观察暗影的大小就可以知道究竟会有几个怪物参加战斗了，暗影越大、触手越多则怪物越多，反之怪物的数量就会很少。

技能表

本作最不厚道的系统可谓是PERSONA合成后的技能替换系统了，因为无法在PERSONA合成界面中调查技能的详细情报，因此很多时候让玩家束手无策，有了技能表之后这个烦恼就可以消失了！

魔法技能

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	敌单体伤害(小)	SP3	火
[illegible]	敌单体伤害(中)	SP6	火
[illegible]	敌单体伤害(大)	SP12	火
[illegible]	敌全体伤害(小)	SP6	火
[illegible]	敌全体伤害(中)	SP12	火
[illegible]	敌全体伤害(大)	SP24	火
[illegible]	敌单体伤害(小)+冰结状态	SP4	冰
[illegible]	敌单体伤害(中)+冰结状态	SP8	冰
ブフダイン	敌单体伤害(大)+冰结状态	SP16	冰
[illegible]	敌全体伤害(小)+冰结状态	SP8	冰
マハブフーラ	敌全体伤害(中)+冰结状态	SP12	冰
[illegible]	敌全体伤害(大)+冰结状态	SP24	冰
[illegible]	敌单体伤害(小)	SP3	风
[illegible]	敌单体伤害(中)	SP6	风
[illegible]	敌单体伤害(大)	SP12	风
[illegible]	敌全体伤害(小)	SP3	风
[illegible]	敌全体伤害(中)	SP12	风
マハガルダイン	敌全体伤害(大)	SP24	风
[illegible]	敌单体伤害(小)	SP4	雷
[illegible]	敌单体伤害(中)	SP8	雷
[illegible]	敌单体伤害(大)	SP16	雷
[illegible]	敌全体伤害(小)	SP8	雷
[illegible]	敌全体伤害(中)	SP16	雷
[illegible]	敌全体伤害(大)	[illegible]	雷
[illegible]	敌单体即死	SP6	光
[illegible]	敌单体高几率即死	SP12	光
[illegible]	敌全体即死	SP12	光
[illegible]	敌全体高几率即死	SP24	光
[illegible]	敌单体即死	SP6	暗
[illegible]	敌单体高几率即死	SP12	暗
[illegible]	敌全体即死	SP12	暗
[illegible]	敌全体高几率即死	SP24	暗
[illegible]	敌全体伤害(中)		万能
[illegible]	敌全体伤害(大)		万能
[illegible]	敌全体伤害(特大)		万能
[illegible]	敌单体中毒	SP5	
[illegible]	敌全体中毒	SP10	
[illegible]	敌全体受到现有HP25%的伤害	SP40	毒
[illegible]	敌单体恼杀	SP5	
[illegible]	敌全体恼杀	SP10	
[illegible]	敌单体动摇	SP5	
[illegible]	敌全体动摇	SP10	
[illegible]	敌单体混乱	[illegible]	
[illegible]	敌全体混乱	SP10	
[illegible]	敌单体恐怖	[illegible]	
[illegible]	敌全体恐怖	SP10	
[illegible]	敌单体受到[illegible]效果影响	[illegible]	
吸魔	敌单体SP吸收	[illegible]	
淀んだ吐息	敌全体异常状态附着概率上升	[illegible]	
[illegible]の予言	[illegible]	SP10	
[illegible]の予言	敌全体恐怖效果		敌人专用

回复魔法技能

名称	效果	消费	属性
ディア	我方单体HP恢复(小)	SP4	HP回复
メディア	我方全体HP恢复(小)	SP8	HP回复
ディアラマ	我方单体HP恢复(中)	SP8	HP回复
メディラマ	我方全体HP恢复(中)	SP16	HP回复
ディアラハン	我方单体HP恢复(大)	SP20	HP回复
メディアラハン	我方全体HP恢复(大)	SP40	HP回复
メシアライザー	我方全体HP全恢复+异常状态全部恢复	SP60	HP回复+状态回复
チャームディ	我方单体恼杀治疗	SP5	状态回复
ブルトディ	我方单体ヤケクソ治疗	SP5	状态回复
ポズムディ	我方单体中毒を治疗	SP5	状态回复
パトラ	我方单体混乱、动摇、恐怖治疗	SP3	状态回复
リパトラ	我方单体DOWN状态治疗	SP3	状态回复
リカームドラ	使用者只剩HP1，我方其他成员HP全回复	SP9	HP回复

自动效果スキル

名称	效果
冰结防御	不受冰结状态影响
动摇防御	不受动摇状态影响
恼杀防御	不受恼杀状态影响
毒防御	不受中毒影响
ヤケクソ防御	不受ヤケクソ状态影响
斩击见切り	斩击回避率上升
打击见切り	打击回避率上升
贯通见切り	贯通回避率上升
火炎见切り	火炎回避率上升
冰结见切り	冰结回避率上升
电击见切り	电击回避率上升
疾风见切り	疾风回避率上升
真・斩击见切り	斩击回避率大上升
真・打击见切り	打击回避率大上升
真・贯通见切り	贯通回避率大上升
真・火炎见切り	火炎回避率大上升
真・冰结见切り	冰结回避率大上升
真・电击见切り	电击回避率大上升
真・疾风见切り	疾风回避率大上升
大虎	ヤケクソ时攻击力上升
カウンタ	受到物理攻击时小概率将伤害反射
[illegible]カウンタ	受到物理攻击时中等概率将伤害反射
ハイパーカウンタ	受到物理攻击时高确率概率将伤害反射
[illegible]・小	战斗中随着我方行动HP小回复
气孔・小	战斗中随着我方行动HP微小回复
气孔・中	战斗中随着我方行动HP小回复
气孔・大	战斗中随着我方行动HP回复
不屈の斗志	HP为0时有一次自动补满HP复活的机会
胜利の雄たけび	战斗终了时HP和SP全回复
タルカジャオート	战斗开始时自动附带タルカジャ效果3回合后消失
ラクカジャオート	战斗开始时自动附带ラクカジャ效果3回合后消失
スクカジャオート	战斗开始时自动附带スクカジャ效果3回合后消失
マハタルカオート	战斗开始时自动附带マハタルカジャ效果
マハラクカオート	战斗开始时自动附带マハラクカジャ效果
マハスクカオート	战斗开始时自动附带マハスクカジャ效果
火炎ブースタ	火炎属性攻击威力增加
冰结ブースタ	冰结属性攻击威力增加
电击ブースタ	电击属性攻击威力增加
疾风ブースタ	疾风属性攻击威力增加
ハマブースタ	光属性技能成功率上升
魅力ブースタ	恼杀附捉成功率上升
ヤケクソブースタ	ヤケクソ附着概率上升
コーチング	敌方会心一击概率下降
警戒	不会受到敌人的先制攻击
ローグロウ	装着后追加1 4经验，并用可能
ミドルグロウ	装着后追加1/2经验，并用可能
ハイグロウ	装着后追加100%经验

物理技能

[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
スラッシュ	敌单体伤害(小)	HP10%	斩击
デッドエンド	敌单体伤害(中)	HP18%	斩击
刚杀斩	敌单体伤害(中)	HP14%	斩击
月影	敌单体伤害(中)，满月时威力上升	HP14%	斩击
残影	敌单体伤害(中)，新月时威力上升	HP14%	斩击
利剑乱舞	敌全体复数回数伤害(中)	HP22%	斩击
デスバウンド	敌全体伤害(大)	HP26%	斩击
突击	敌单体伤害(小)	HP10%	打击
アサルトダイブ	敌单体伤害(小)	HP12%	打击
ソニックパンチ	敌单体伤害(小)	HP12%	打击
电光石火	敌全体复数回数伤害(小)	HP20%	打击
キルラッシュ	敌单体复数回数伤害(中)	HP14%	打击
ヒートウェイブ	敌全体伤害(中)	HP22%	打击
体调不良醉拳	敌单体伤害(大)，疲劳时威力上升	HP18%	打击
アカシャアーツ	敌全体伤害(大)	HP40%	打击
ゴッドハンド	敌单体伤害(特大)	HP18%	打击
二连牙	敌单体2回攻击 HP12%	贯通	
バスタアタック	敌单体伤害(中)，对象DOWN时威力上升	HP14%	贯通
エンジェルアロー	敌单体伤害(小)+恼杀状态	HP12%	贯通
ミリオンシュート	敌单体复数回数伤害(小)	HP14%	贯通
ダブルシュート	敌单体2回攻击(中)	HP12%	贯通
アローシャワー	敌全体2回攻击(中)	HP32%	贯通
ブラライ	敌全体伤害(特大)+恐怖状态	HP25%	贯通

辅助魔法技能(不能重复叠加属性)

名称	效果	消费
[illegible]	一定时间内我方单体攻击力上升	[illegible]
[illegible]	一定时间内我方单体命中 回避上升	[illegible]
[illegible]	一定时间内我方单体防御力上升	[illegible]
[illegible]	一定时间内我方全体攻击力上升	SP12
[illegible]	一定时间内我方全体命中 回避上升	SP12
[illegible]	一定时间内我方全体防御力上升	SP12
[illegible]	敌全体能力上升效果消除	[illegible]
[illegible]	一定时间内敌单体攻击力下降	[illegible]
[illegible]	一定时间内敌单体命中 回避下降	[illegible]
[illegible]	一定时间内敌单体防御力下降	[illegible]
[illegible]	一定时间内敌全体攻击力下降	SP12
[illegible]	一定时间内敌全体命中 回避下降	SP12
[illegible]	一定时间内敌全体防御力下降	SP12
[illegible]	我方全体能力低下效果消除	[illegible]
[illegible]	一定时间内我方全体会[illegible]一击概率大幅度上升	SP10
[illegible]	使用后下一次物理攻击伤害2倍	[illegible]
[illegible]	使用后下一次魔法攻击伤害2倍	[illegible]
火炎[illegible]	打消敌单体的火炎抗性变为普通	SP40
冰结[illegible]	打消敌单体的冰结抗性变为普通	SP40
疾风[illegible]	打消敌单体的疾风抗性变为普通	SP40
电击[illegible]	打消敌单体的电击抗性变为普通	SP40
[illegible]	战斗中100%逃走	SP25



二周目继承要素

游戏结束后可以再次记录，之后读取该记录进行游戏二周目时会继承以下要素：

★主角的等级(同伴等级不继承)
★主角最终战时的装备(同伴装备不继承)
★主角的学力、魅力、勇气等级
★金钱、游戏时间、PERSONA全书
★隐藏迷宫、游戏时间、商店道具

而大家关注的Commu是无法进行继承的，不过PERSONA的Commu达到10级后出现的道具可以继承。

恋爱结局

达成Good Ending后玩家会与好感度最高的女性同伴一起，而且游戏结局的最后一张图片也会是该女性角色的CG，所以为了喜爱的女性角色，大家努力增加她们的好感度吧！（为什么我明明追的是美鹤MM，最后却和机器人MM一起看蓝天呢？不解不解…）



伊莉丝的工作室 伟大的幻想　Gust　RPG

PS2　2006年6月29日　日版

推荐玩家年龄：全年龄

在继承了以往系列优美动听的背景音乐，风格清新的人物造型的基础上，新作中所加入的“异世界探索系统”可谓一大亮点，而与异世界有着紧密联系的“任务委托系统”则会驱使玩家不自觉地去走遍异世界的每个角落，在获得丰厚回报的同时，也将探索的乐趣进行了升华，因此“如何完成新的委托并得到新的材料用于调合”是整个游戏贯穿始终的理念。全面进化的“调合系统”则引入了“调合等级”的概念，只有不断地调合新的道具才能获得新的“调合想法”，而达成BEST ENDING的关键物品“贤者之石”也同样在本作登场，下面就让我们一起展开“雾之彼端”的伟大冒险吧！

文 晴天　协力 UCG阳光育成计划成员 熊猫浪仔

グランファンタズム
ATELIER IRIS GRAND FANTASM

攻略 GUIDE THROUGH

水上都市设施分布

ギルド

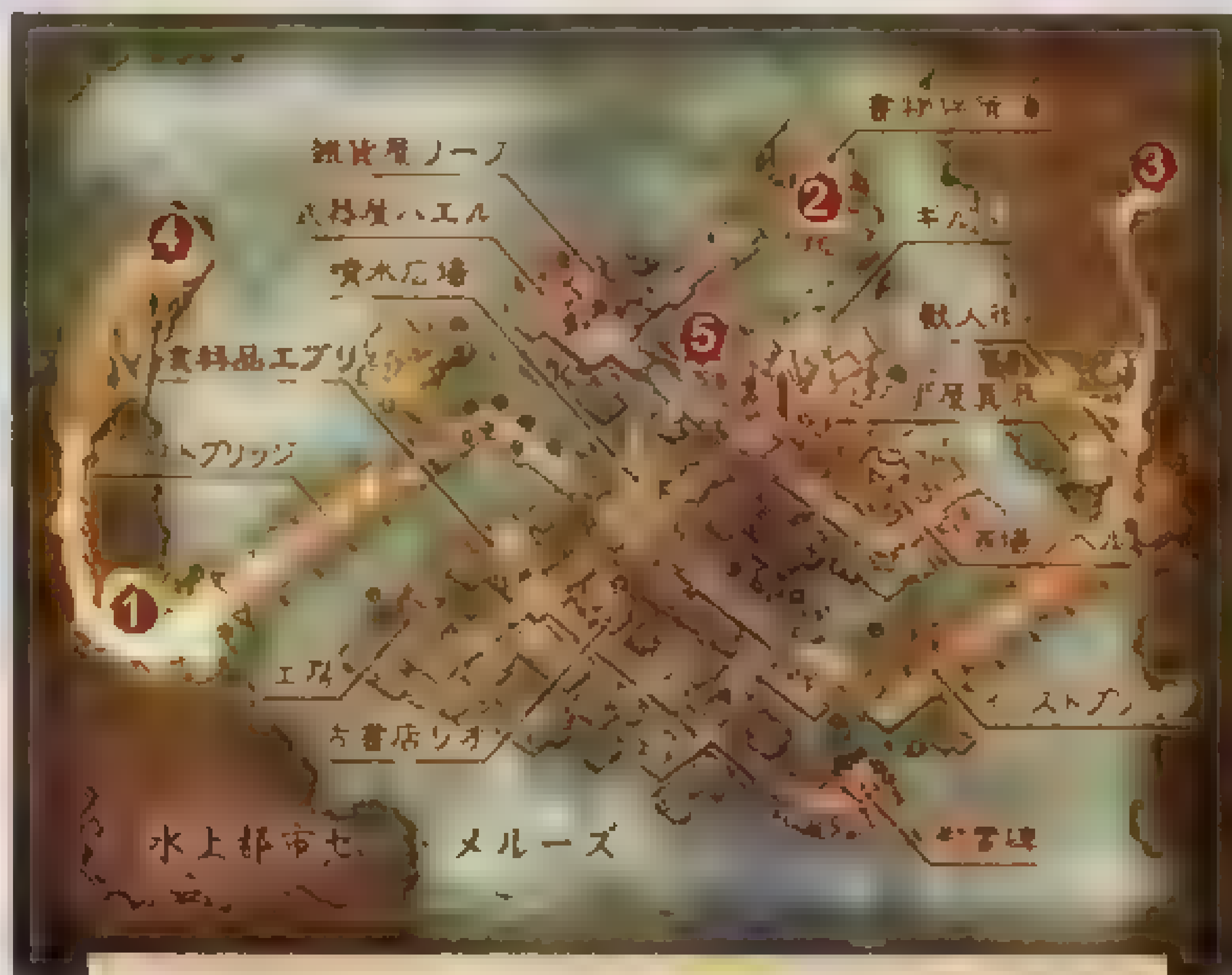
相关人物
アナストラ・セルヴァティカ（安娜斯特纳・赛尔梵特卡）
フェニル・ニート（芙妮尔・丽特）
ノエイラ・マーテル（罗艾娜・玛特尔）



一共分为“一般受付区”、“讨伐受付区”、“ギルド长部屋”三个区域，调查“一般受付区”中的“揭示板”就可以查看目前所能接受的任务，是推动整个游戏剧情的最重要的地点，每次完成任务后请在此确认是否有新的任务出现。

喷水广场

相关人物
グラン（古岚）
パパル・マーヤ（帕帕鲁・玛雅）
クウ・メ・ロース（库乌・米・罗斯）



异世界分布
①古の森パルテッサ　②古城世界グリモア
③ボスポリア合战场　④ダカスクス水晶谷
⑤イシュタル大庭园

よろず屋异界

贩卖物品	所需金钱
不可思议な种	740
うに	40
ヤドクタケ	90
アイヒェ	60
研磨剂	50
小悪魔のパンツ	29[illegible]90
天使の肌着	365[illegible]

工房



在这里可以进行物品的调合和更换“ブレイズ”，调查桌上的日记可以记录（セーブ）或提取（ロード）游戏的进度。

书物保管库

相关人物
ユアン・クライネス（琉昂・古莱雷斯）
ウィナー・ヴァンクール（维纳・梵库鲁）

酒场リベル

相关人物
アリル（阿力鲁）
エバ・エルバティカ（艾瓦・爱尔帕特卡）

慰灵碑

相关人物
クルメーナ・ネジェ（库尔梅娜・雷吉）

武器屋ハエル

相关人物 ハゲル・ボールドネス（哈格鲁·博德雷斯）

游戏初期可以在此购买武器和防具的初级配方书，资金富裕时一定要及时入手。

贩卖物品	所需金钱
レジエン铁矿石	110
ロングシャフト	190

古书店リオ

相关人物 エア・フルクハーフェン（艾雅·福克哈芬）

贩卖物品	所需金钱
ガッシュの枝	50
ズフタフ水	140
研磨剂	40
ゼッテル	100
ニクロ布	190

杂货屋リーフ

相关人物 ヨー・ヤック（优·亚克）

贩卖物品	所需金钱
リフュールポット	290
キュアポット	360
ネクタル	500
フラム	440
レザークイラス	1370

食料品エプリ

相关人物 マーナ・マーテル（玛娜·玛蒂露）

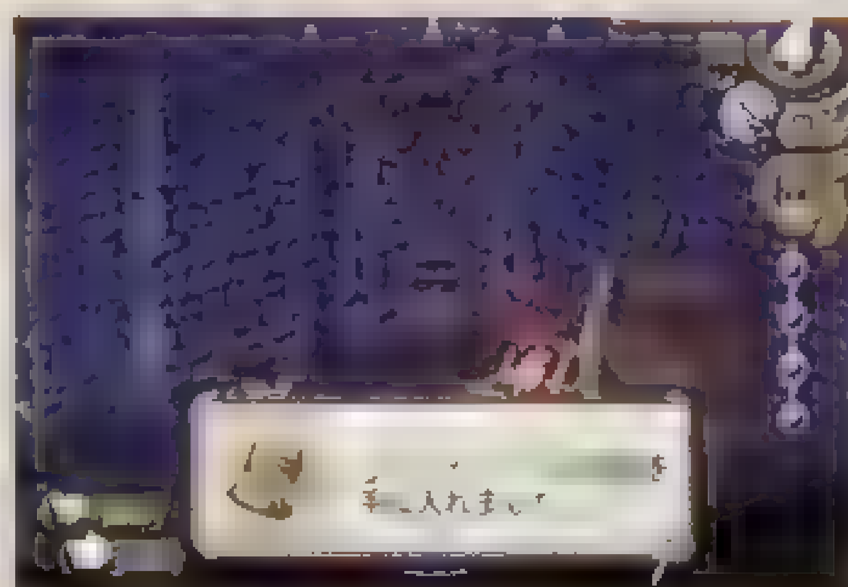
贩卖物品	所需金钱
ハウレン草	80
アイヒエロア	70
グリーンスープ	440
小麦粉	50
盐	50
ベルグラド芋	100
キャロ芋	170
ゴボウストレート	210
クリスタルト	360

无穷魅力的调合系统

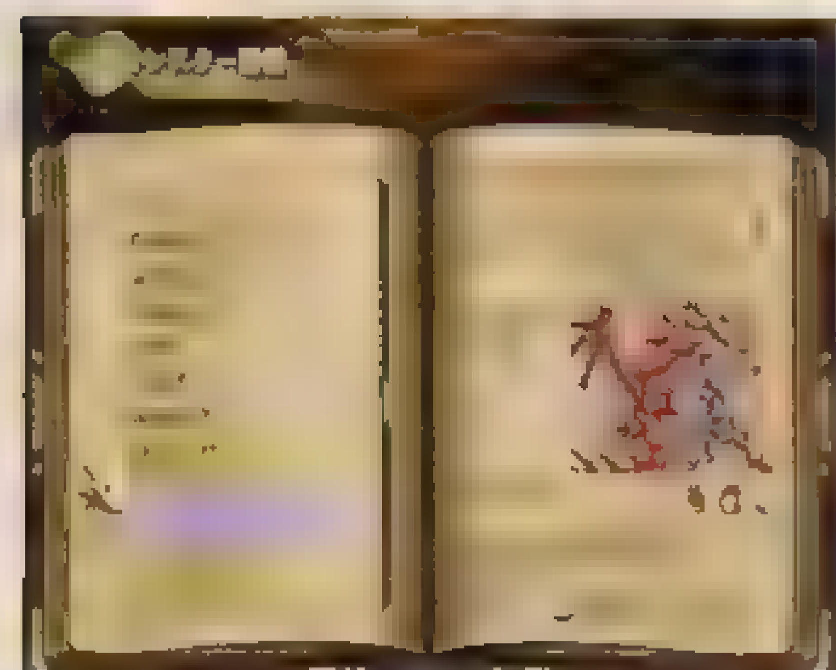
基本的调合步骤

Step1：寻找“配方书”

开启异世界的宝箱或完成特定的任务就会获得レシピ（配方书），同时随着伊莉丝“调合等级”的上升，靠近异世界中标记有“伊莉丝头像”的物品就可以将升级时出现的アイデア转换为真正的配方书，有空的时候就多去异世界转转吧！



Step2：收集所需材料



“配方书”上的材料可以通过消灭敌人时掉落、异世界地图收集、任务奖励、商店购买、ボーナスアイテム的方式获得，只要每次与新敌人战斗后就可以利用图鉴查看该敌人的出没地点和所掉落的道具，这对于寻找材料感觉无从下手的玩家非常有帮助，一定要合理的利用。

Step3：调合最终阶段

调查工房内的“炼金炉”就会打开“调合界面”，利用十字键的左右可以切换调合物品的种类，黑色显示的物品表示调合该物品的材料已经齐全或替换其中的某种材料也能得到相同的道具，灰色则说明缺少材料无法进行调合，确定好道具后选择“調合する”就可得到生成的物品，调合时按下×键可以跳过动画。



进阶调合之道具派生

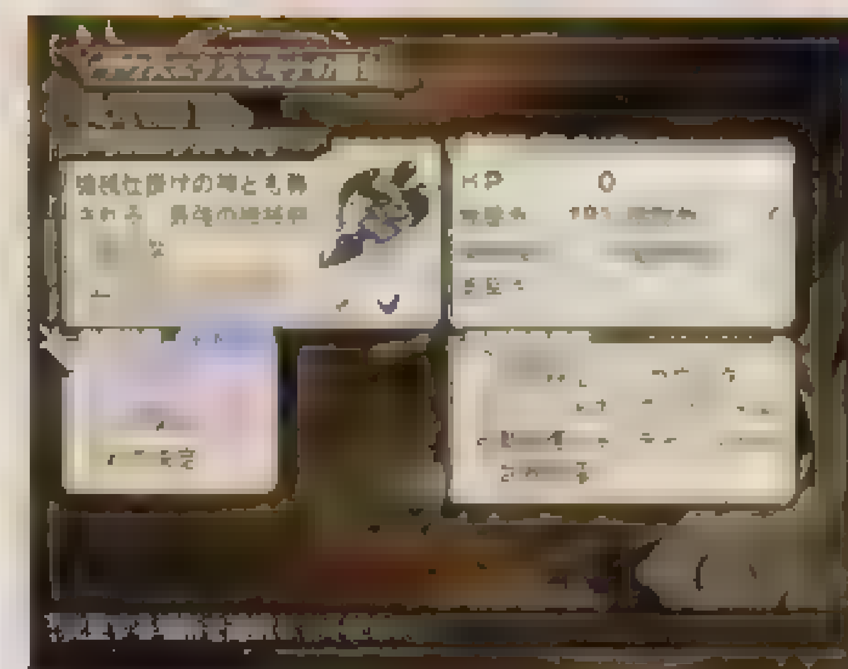


调合物品时，选择“アイテムを入れ替える”就可以将名称前标记为♻符号的道具进行替换，如果有新道具出现，我们就将其称为“派生道具”。此时材料上会显示出“伊莉丝的头像”，并且伊莉丝会发出“新しいアイテムを思いつきそう”的提示，通常第一个材料可以进行替换的配方都可以派生出新的道具，大家在得到新材料后不妨多加尝试，这也是游戏中获得高级物品的惟一方法。

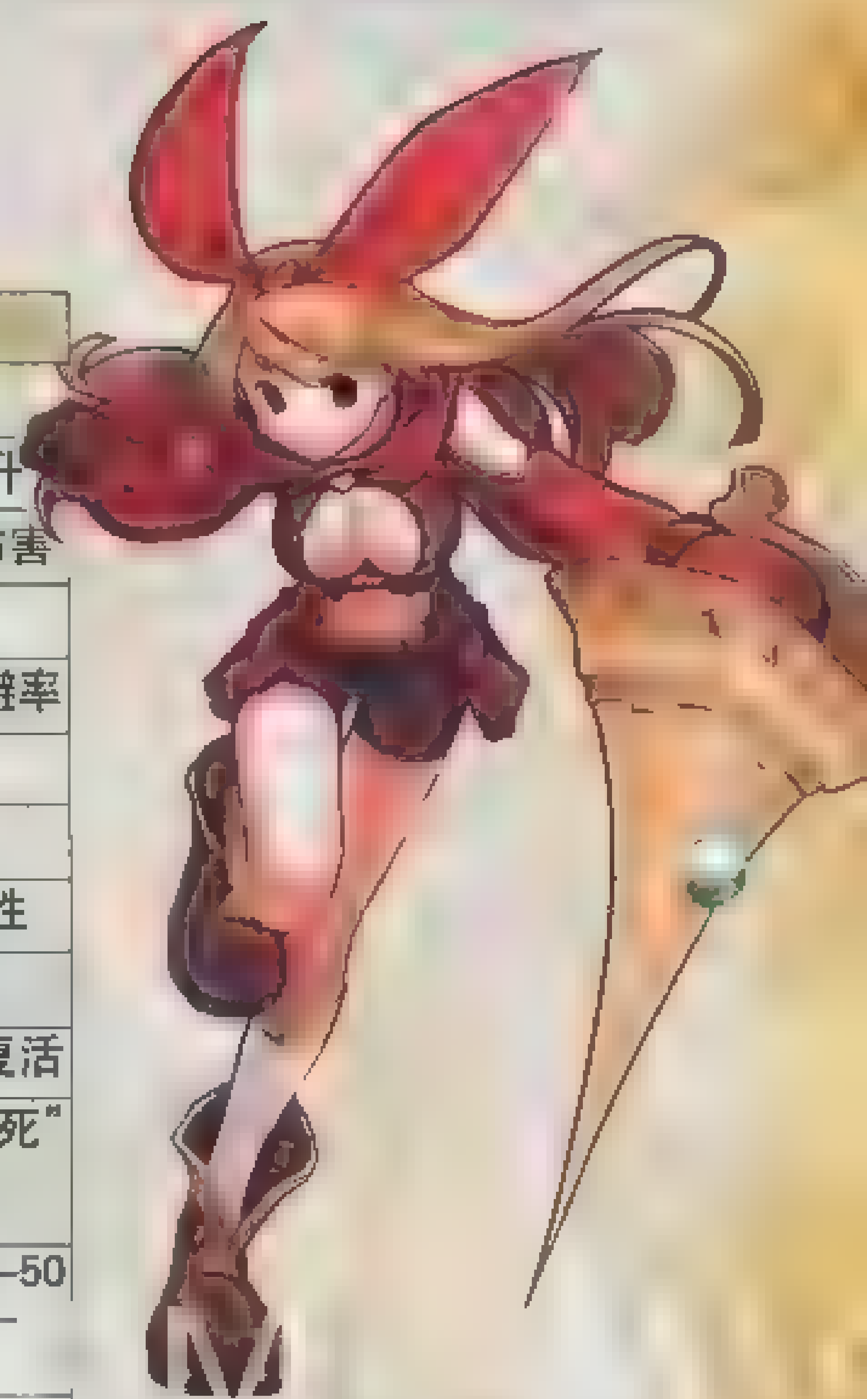
装备调合中的从属效果

在游戏中调合装备时，最后的成品可以选择继承材料中的“从属效果”，武器最多可选择2个，防具则为1个。从属效果一旦确定就只能通过再次调合并选择“从属效果を变更する”进行更改，因此在缺乏调合材料的情况下一定要谨慎，而且本作取消了“从属效果叠加”的系统，所以大家只需要在调合时尽量放上高级的“从属效果”继承即可，之后获得的同种装备也会自动继承之前选择的“从属效果”。下面就为大家列出一些无法从文字本身去判断实际性能的“从属效果”：

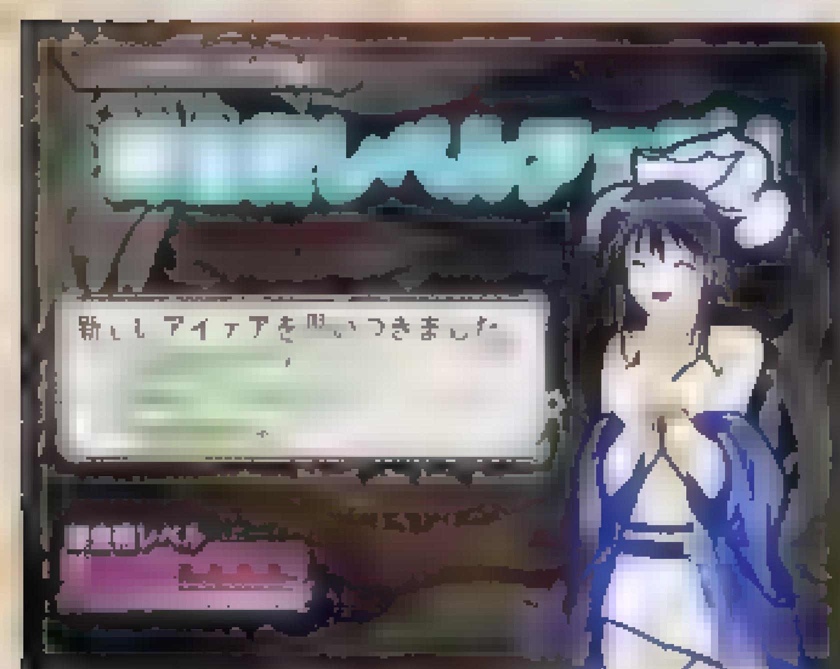




从属效果	战斗效果
チャージ	攻击成功后SG的增加量上升
スタン	攻击成功后敌人的“气绝值”上升
パワーガード	选择防御指令后只承受1/10的伤害
ブロッキング	敌人的物理攻击一定几率无效
ピンチに强い	濒死时大幅度提高所有攻击的回避率
カウンター	承受攻击后一定几率反击
のけぞり	攻击成功后可延后敌人的行动
武器祝福	攻击时无视敌人的物理及魔法抗性
ナマクラ	通常攻击只会造成1的伤害
根性	被击败时一定几率以HP1的状态复活
致命伤	攻击属性变为特殊系并附带“即死”效果
きのパワー	轮到自己行动时恢复20%HP，敏捷-50
重い	攻击力+20，敏捷-10
超重い	攻击力+50，敏捷-25
横纲级	攻击力+99，敏捷-99



调合等级



每次调合出新的物品时，画面左下方的“调合经验”就会上升，达到上限时就会提升伊莉丝的“调合等级”。此时不但可以增加伊莉丝自己的能力，还可以领悟出一些新道具的“调合想法”（这类属于比较特殊的“配方书”，通常前方都会用“？”号来表示，必须要调查特定的物品才会让“配方书”的材料完全显示出来），建议“调合等级”提升后大家先在城镇或异世界中多转转，说不定会发现很多之前不能调查的物品哟！

调合等级	レシピ	调合道具	获得地点
0	？药のアイデア（回复药）	リフュールポット	剧情获得
	？陶器のアイデア（壶）	エクスポット	ギルド中的花瓶
	？土の研究（どこにでもある土）	哲学者の土	古の森中的耕地
	？バクハツばんざい（炸药）	フラム	ボスポリア合战场中心地的火药
1	？美しき花の诱惑（花束）	花束	古の森バルテッサ的花丛
	？おいしい料理（焼き物）	ステーキ	酒场内的食物
	？かわいい服（きぐるみ）	熊族の衣装	ボスポリア合战场中心地的熊族人
	？魔法品のアイデア（ステッキ）	妖精のステッキ	ボスポリア合战场妖精集落前西的雕像
2	？熟成のアイデア（发酵物）	シャリオチーズ	酒场门口的储酒罐
	？饮物のアイデア（お酒）	ネクタル	酒场内的酒瓶
	？魔法使いにお约束（たけぼうき）	ウィッチスタッフ	书物保管库最里面房间的书堆
	？キノコへの爱情（きのこ盔）	キノコアーマー	ボスポリア合战场妖精集落前西的蘑菇
	？常暗を照らす方法（魔法カンテラ）	魔法のカンテラ	古城世界グリモア三层烛台
3	？基础魔法の复习（魔道书）	魔导の书	书物保管库入口附近的书架
	？大树の谜（世界树の枝）	原初の枝	古の森バルテッサ的大树
	？机械のアイデア（扇风机）	松户式自动团扇	工房附近的风车
4	？キノコへのこだわり（キノコ魔石）	きのこノッコ	古の森バルテッサ的蘑菇
	？衣装のアイデア（アブナイ衣装）	アイドル衣装	ダカスクス水晶谷的垂钓点
5	？命の不思议（うに生物）	ウニルス生命体	古城世界グリモア地下ギーズ族宝物库内的灵魂
	？黑魔法の勉强（恶魔の书）	ネクロノミコン	古城世界グリモア三层图书室内下方房间内的书架
	？绝对防御乙女（传说の盾）	ガルゴルの盾	古城世界グリモア三层图书室上方房间内的盾牌
6	？くるくる回るもの（地球仪）	地球仪	酒场房间内的地球仪
	？圣武器のアイデア（圣战斧）	圣灵のハルバード	イシュタル大庭园入口附近的平台
	？永远に响くベル（终末のベル）	ギャラルベル	古城世界グリモア最上部的大钟
7	？平和の祈りを入めて（最强レイピア）	ピースメーカー	ギルド长的房间
	？人形のアイデア（死の人形）	ヘルドール	古城世界グリモア三层图书室帕美拉
8	？最强剑のアイデア（最强机械剑）	デウスエクスマキナ	イシュタル大庭园BOSS战的巨剑前
	？天使になる方法（天使の翼）	天使の翼	通往兽人街桥上的雕像
	？结晶精制法（クリスタル？）	ダーククリスタル	ダカスクス水晶谷BOSS战的水晶前

异世界探险须知

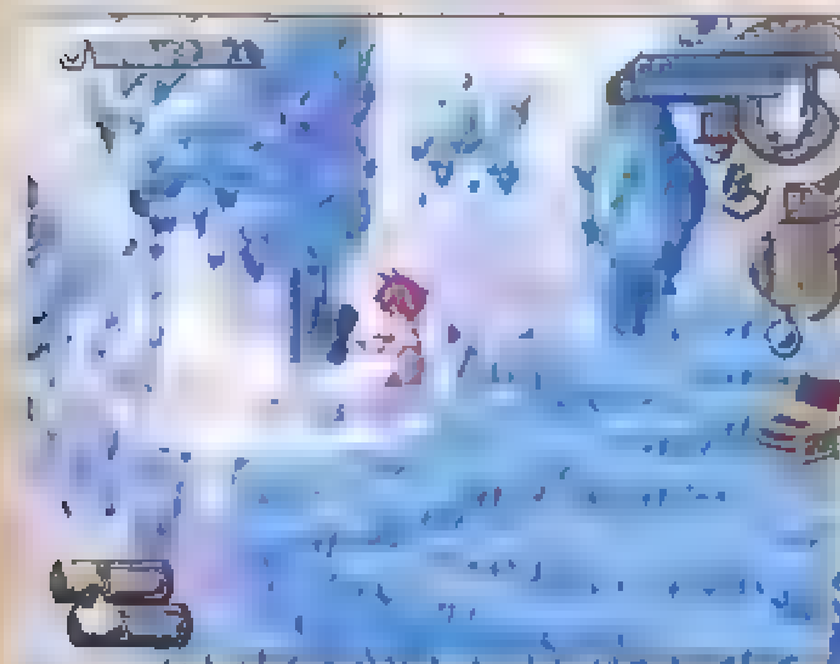
探索的乐趣



在异世界中按下START键就会开启地图，再按下L1或R1键则可以切换区域地图，地图会随着玩家探索范围的扩大而逐渐全部显示出来，根据地图下方的“Map Info”或显示的“！”号可以很容易找到触发任务的地点，在后期的探索中，合理利用地图选择最近的路线是十分有必要的。

破坏物体

按下L1或R1键可以切换当前使用的“地图道具”，配合□键还能进行一些特殊的动作，例如使用剑可以砍掉杂草和破坏木桶；使用喷火器可以融化冰块；使用锤子可以破坏拦路的岩石等等，并且都有一定几率获得调合材料和增加停留时间的“沙漏”。



不思议な畑

调查并选择“はい”就可以将获得的“不思议な种”种在这里，随着时间的经过，植物会依次经过“发芽”、“开花”、“结果”三个阶段，后两个阶段都可以直接采集，得到的道具则是随机的，地图上会用标记这些地点。



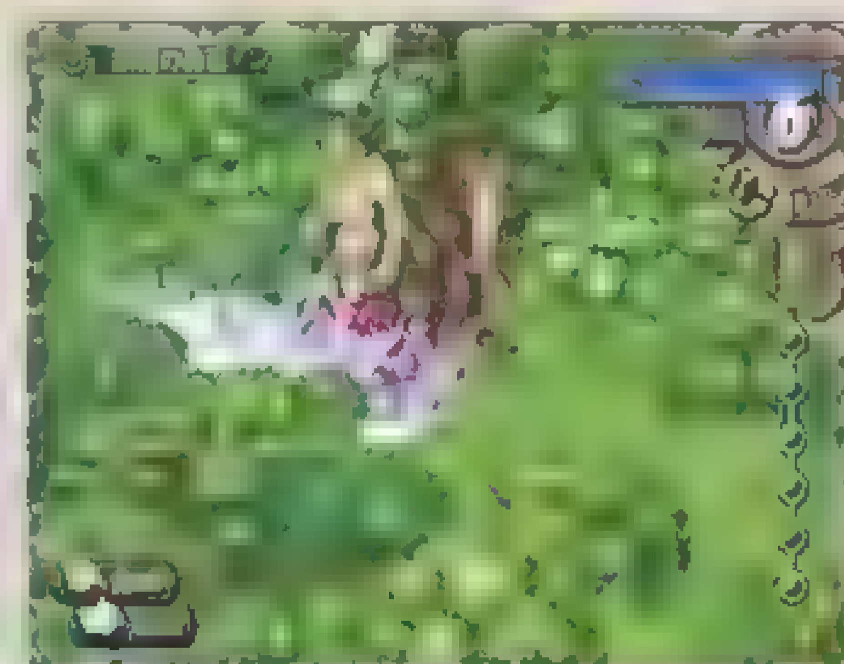
钓鱼



在第二章获得つりざお后，在特定的地点按下○键就可以进行钓鱼，当光标再次移动到“Success”区域的时候按下○键就可以成功钓起物品，光标的移动速度以及“Success”区域的大小会根据物品的不同发生一定的变化，如果整个区域几乎为红色，钓起成功就会强制遇敌，一定要注意，地图上会用标记这些地点。

果树

在第六章获得ペタンハンマー后，使用其攻击特定的树木可以掉落调合的材料，其中以“常若の林檎”最为珍贵，如果掉落的是敌人则会进入强制战斗，地图上会用标记这些地点。



流逝的时间

在异世界中画面右方会显示一个“沙漏形状”的时间槽，可以通过获得沙漏形状的道具来增加停留的时间，当8个时间段都结束后，就会被“雾”的力量强制送出异世界。如果想尽快离开异世界，可以连按两次SELECT键打开“系统菜单”，选择其中的“街に回る”的选项就可立即返回工房。

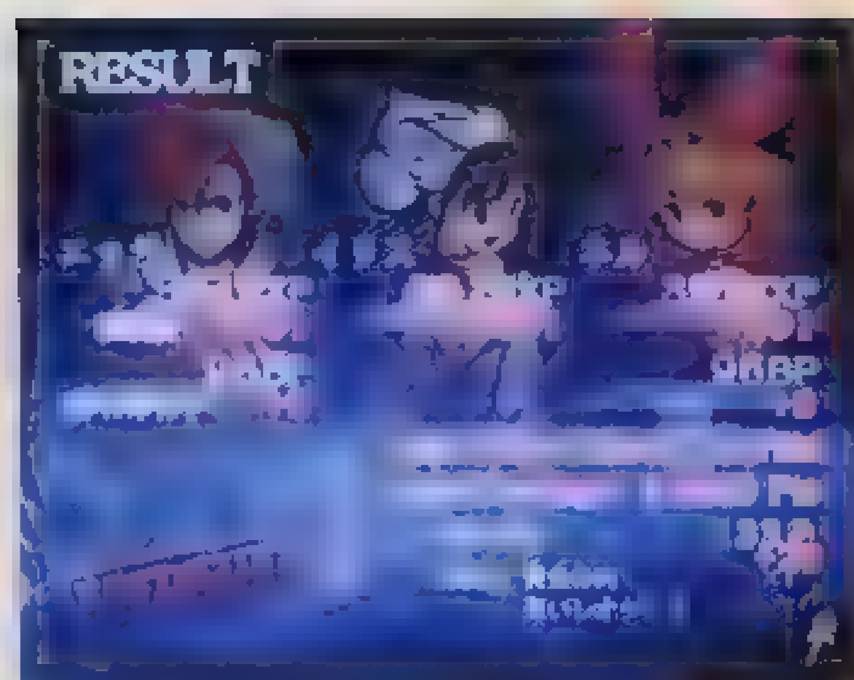


【探索小贴士】在战斗中逃跑会直接减少一格的探索时间，想节约时间就绕过敌人前进吧。

消灭探索中的敌人

本作中所有的敌人在地图上都是可见的，并且根据颜色可以区分其实力，蓝色表示等级低于我方，白色则与我方等级相当，红色通常都为能力较高的敌人，需要小心应付。使用□键利用剑攻击敌人可以让我方以“先制”状态进入战斗，并且还能直接在地图上消灭蓝色怪物，这样做不但可以得到敌人掉落的道具，还可以节省赶路的时间，如果不是“Fast Kill”结束战斗，探索的时间一样会减少，请务必注意。





充满魄力的战斗系统



战斗画面详解

ACC バー（Attack Cost Card Bar）

卡片显示的行动顺序更加直观，到达最右方的角色进入行动阶段，我方的卡片使用“绿色”显示，敌方则为“紫色”。无论采取任何行动，系统都会预先显示出下次角色行动的顺序，让我方尽可能多的在敌人之前行动，才是战斗制胜的关键所在。

タイム型カード（Time Card）

除了角色的行动卡片，在战斗中使用某些特殊的技能就会出现这类卡片，当其到达右端时就会发动包括“攻击”、“回复”等在内的多种效果，随着效果发动次数的增加，此类卡片会自动消失在ACC栏里。

スキルゲージ（Skill Gauge）

迷宫中移动时会随着时间的经过自动增加，战斗时对敌人使用普通攻击或承受敌人的攻击也可增加，旁边的数字则表示目前累计的数量，使用不同的技能将会消耗不同数量的SG槽。其最大上限为9，并且本作前一场战斗所累计的SG槽会延续到下一场战斗，玩家一定要合理的利用这个规则。

バーストゲージ（Burst Gauge）

对敌人造成有效的伤害就会令BG槽增加，而承受敌人的攻击则会令BG槽下降，下降的幅度跟敌人的攻击强度成正比，当达到上限后就会进入“Burst模式”，此时我方的SG会直接到达9，所有技能伤害会达到通常情况下的四倍，而施放延迟时间越大的技能，BG的减少量也越大，为0时就会结束该模式。这里还需值得注意的是，在该模式中无论哪一方行动都会消耗BG槽，因此发动的时机就需要玩家自己把握了。

バーストチェーン（Burst Chain）

在“Burst模式”下使用除普通攻击外的技能都会造成通常情况下四倍的伤害，同时随着攻击次数的增加会累计BC，BC累计越高在战斗后就会更多的经验与金钱奖励，甚至其还会作为某些异世界的特殊奖励条件，大家不妨在实战中多加练习。

全面解析敌人的情报

属性特征

游戏中每种敌人都持有自己的特性，只有充分掌握和正确判断才能使战斗更加轻松，下面就为大家列出每个图标所代表的含义：

图标	含义
	物理攻击
	魔法攻击
	特殊系攻击
	被动技能
	属性攻击
	异常系攻击
	能力变化
	依次为果冻、兽、龙、黑暗、不死五个种族

抗性与弱点

抗性

在攻击时指向敌人，其名称前会显示相关的英文标记：“Resist”代表对攻击持有抗性；“Immune”则代表攻击无效。使用敌人具有抗性的攻击方式，造成的伤害数字会用蓝色显示，BG槽的增加量也为原来的一半。游戏中将敌人的抗性区分为三个等级：

图标	效果
	造成3/4的伤害
	造成1/2的伤害
	攻击无效

弱点

在攻击时指向敌人，其名称前显示为“Weak”则代表弱点，可造成普通情况下两倍的伤害并用红色的数字显示，使用弱点进攻不但会使BG槽的增加量大幅度上升，并且还自带延迟敌人行动的附加效果，合理利用可使进入“Burst模式”更加容易。游戏中将敌人的弱点区分为两个类别：

对应各种属性攻击	对应敌人的种族

ブレイク状态

使用攻击对敌人造成伤害的同时，敌人的“气绝值”也会不断地累计，当其卡片显示为“红色”时再次承受攻击就会进入“Break”状态，暂时失去行动能力，此时我方对其的攻击必然会心一击，可以造成连续的大伤害。游戏中多针对敌人的弱点进攻或使用附带“スタン＋”从属效果的武器都能迅速地增加敌人的“气绝值”。



多彩的玛娜形态

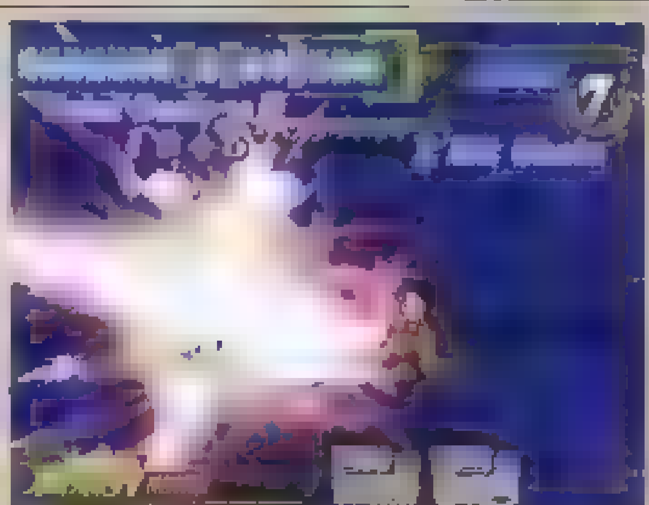
在游戏第二章完成"古城に响く声"任务后就会开启"ブレイズ系统"，伊莉丝从此会在战斗中发动不同玛娜的召唤魔法。调查工房内的结界，艾捷和奈尔就会根据不同的玛娜改变自身的能力，所能装备的武器和所能使用的技能都会发生变化，并且"更换玛娜"只能在前往异世界前进行，下面就为大家列出每种玛娜形态的能力分析：

艾捷

ノーマル



初始的物理攻击形态，拥有两个"时间型技能"，技能对于SG的需求较少，所以在"Burst模式"下可以发动多次连续攻击。



ブルーア

获得方法：完成第二章"古城に响く声"任务



强调速度的物理攻击形态，其中"瞬击"连续行动的效果非常实用，由于其自带"攻击无效"的特技，如果配合上"根性"的从属效果可大大降低被敌人击败的可能性。

ジフトス

获得方法：完成第三章"姿なき泣き声"任务



强调攻击和防御的物理攻击形态，其特技多为异常系攻击，终极招式如果在"Burst模式"下发动威力惊人，敏捷低和武器的HITS数是限制其能力发挥的主要因素。

ファナトス

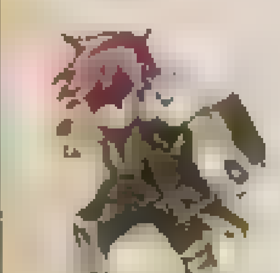
获得方法：完成第六章"老兵は去るのみ"任务



除敏捷以外其他能力都大幅度上升的魔法形态，终极技能面对以物理攻击为主的敌人十分奏效，而其他技能除"自动复活"有一定作用外都显得有些鸡肋。

ラプラス

获得方法：利用イシュタル大庭园表门第三阶层的传送点前往"时の丘"击败シャドウストーカー



技能强悍的魔法攻击形态，"タイムリフレッシュ"可以完全回避后期的BOSS级敌人所施放的时间型技能，终极技能可以将敌人的行动顺序直接返回到最初位置，可谓全游戏的最强招式。

伊莉丝

ノーマル



初始的魔法形态，几乎全部技能都属于魔法系，在后期对付有"魔法抗性"的敌人显得有些吃力，建议装备上"武器祝福"的从属效果战斗。



奈尔

ノーマル



初始的物理攻击形态，能力平均，"ブレイクスラッシュ"为附带行动迟缓效果的低SG技能，非常好用，终极技能在"Burst模式"下会造成极大的伤害。



ディエメア

获得方法：完成第五章"三つの课题"任务



强调攻击力的物理形态，武器的HITS数很好地弥补了敏捷低的缺点，在进入"Burst模式"后的伤害非常可观，由于拥有每个种族的特效武器，所以会成为后期的主力。

ニンフ

获得方法：完成第三章"魔物を操る少女の噂"任务



强调辅助的魔法形态，时间型的回复技能对于长期作战十分有利，虽然拥有增加能力和普通攻击次数的魔法，但是需要收集特定的材料才可发动，而且物理防御力低是其致命的弱点。

ファウスタス

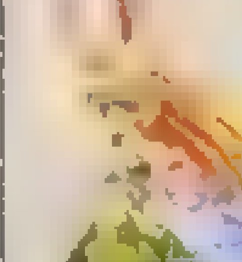
获得方法：完成第六章"星辰のルッカリー"任务



强调攻击和防御的物理形态，虽然大多数为附带异常状态的技能，但是到了后期就会显得无用武之地，而且敏捷低和武器的低HIT数也是其最大的缺陷。

サイレン

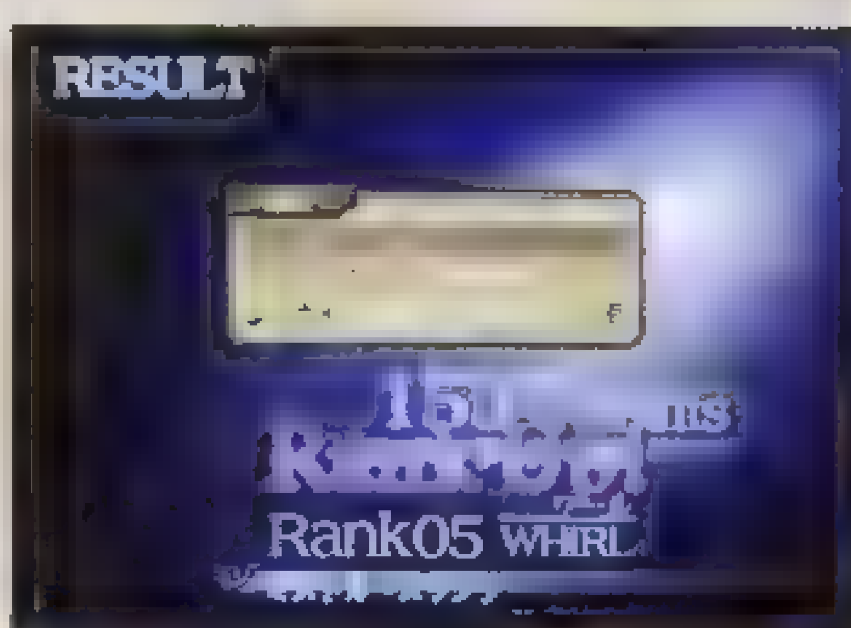
获得方法：利用イシュタル大庭园表门第二阶层的传送点前往"音の丘"击败ムシカ和カンシオン



强调魔力与速度的魔法形态，使用其中的"おかしになれ"技能为获得特殊材料的惟一方法，由于本身兼具了回复与攻击的技能，且防御力较高，是后期战斗的不二选择。

委托任务系统

游戏中每个章节做完剧情任务就会使雾之释放者等级上升，同时追加"ミッション任务"，完成后就会进入下个章节，此任务无法中断，而且进行期间所有接到的任务都会暂时处于"冻结状态"，如果之前还有未完成的任务，可以等到下个章节再完成，大家不必担心会错过某个任务。



Step1：了解任务的细节

在"ギルド"中调查"揭示板"就会打开任务查询界面，任务的数量会随着自己ミストルース(雾之释放者)等级的提高不断增加，选择任务并按下○键就可以查看该任务的详细信息，游戏中一共分为"剧情"(※不能取消)、"物品收集"、"讨伐"三类任务，同时委托人以及报酬等信息也会在画面左方一目了然。



探索小贴士 只要有足够的SG 装备上附加的回复能力在战斗中也是可以使用的。

Step2：从委托人处接受任务

根据详细信息里的地点找到委托人(其头顶会显示明显的“Guest”字样)，与其对话后就会正式接下任务，然后其会根据任务的类型告诉





玩家接下来需要做的事情，例如需要玩家寻找的物品或讨伐怪物所在的地点，并且每个章节的任务数量都是固定的。

Step3：在异世界中进行任务

游戏中一共存在五个异世界，调查入口的迷雾就会显示异世界的名称，确认无误后选择“はい”就可以进入，在探索过程中可以随时按下Select键查看目前所接到的任务和完成情况。除“剧情”和“ミッション”任务外，其他任务都可以在查看详细内容的界面按下△键选择“はい”中断任务，另外某些“讨伐任务”必须在“探索期限”内完成，否则会自动视为失败。

Step4：完成任务后的注意事项

完成任务后回到委托人处报告就会得到报酬，除了实物奖励之外，得到的“クエストポイント(Guest Point)”达到一定数量就会提升自己的雾之释放者等级。在每个异世界完成特定的条件累计探索Bonus还能获得对应的ボーナスアイテム(奖励道具)，所有的条件只能完成一次，不会进行累计，先确定探索的目标才是最有效率的。

雾之彼端的冒险

注意事项： ①达成BEST ENDING的条件为完成第十章中的“暗の中の真实”任务

第一章 希望的启程

艾捷和伊莉丝在完成任务的途中遭到了怪物的袭击，就在危机一发之际，神秘的浓雾将两人带回了原来的世界。返回事务所报告的路上，两人无意之中遇见了世界中ミストルース(雾之释放者)排名最高的神秘男子，所有的人都只记得他名叫阿修。艾捷和伊莉丝帮助委托人ユアン・クライネス(琉昂・古莱雷斯)找回“魔法の杖”后，琉昂却使用魔杖的力量在伊莉丝的工房中布下了神秘的结界，并在之后受其委托开始寻找“光之宝玉”。就在伊莉丝接触宝玉的那一刹那，她被一股神秘的力量吸入了一个未知的空间，感到极其迷惘的两人返回并向琉昂报告了探索的结果。最后从琉昂处得知原来那就是传说中隐藏着神秘力量的“エルスクーラリオ(艾尔斯克拉里奥)”，它被分成8个碎片散落在不同的异世界中，对于新鲜事物充满好奇的伊莉丝爽快地答应下寻找剩余碎片的任务，艾捷虽然有所顾忌，但是自己也许还是能够保护好伊莉丝吧！

Guest 1 ある研究者からの依頼

委托人	书物保管库 ユアン
任务奖励	100GP、ニクロ布×3

攻略要点 前往书物保管库进入最里面的房间发生情节，从城市左下的出口进入古の森パルテッサ。在地图上的提示点会发现任务道具所在的宝箱，获得“魔法の杖”后返回书物保管库与最里面的琉昂对话结束任务。

Guest 2 回复药の调达

委托人	ギルド アナ
任务奖励	200GP、冒险者の服レシピ

攻略要点 与ギルド柜台的安娜对话后，返回工房依次调查沙发旁的瓷器和“炼金炉”就会开启“调合系统”。之后收集ハウレン草(食料品エブリ购买)、メルーズ湖水(调查喷水广场的喷泉无限获得)、ぷにぷに玉(古の森パルテッサ中的ぷにぷに掉落)各5个，合成出5个リフユールポット后，前往杂货屋リーフ与亚克对话并选择“はい”，返回安娜处对话结束任务，随后会开启“古城世界グリモア”的探索权。

Guest 3 君の名は

委托人	兽人街 ブッコ
任务奖励	100GP、小麦粉×6

攻略要点 在兽人街入口附近找到ブッコ(卜克)，对话后返回ギルド，进入里面的“讨伐受付区”与柜台的芙妮尔对话，最后返回委托人处结束任务。

Guest 4 兽人街のまとめ役

委托人	兽人街 クレベル
任务奖励	100GP、强化机械剑レシピ

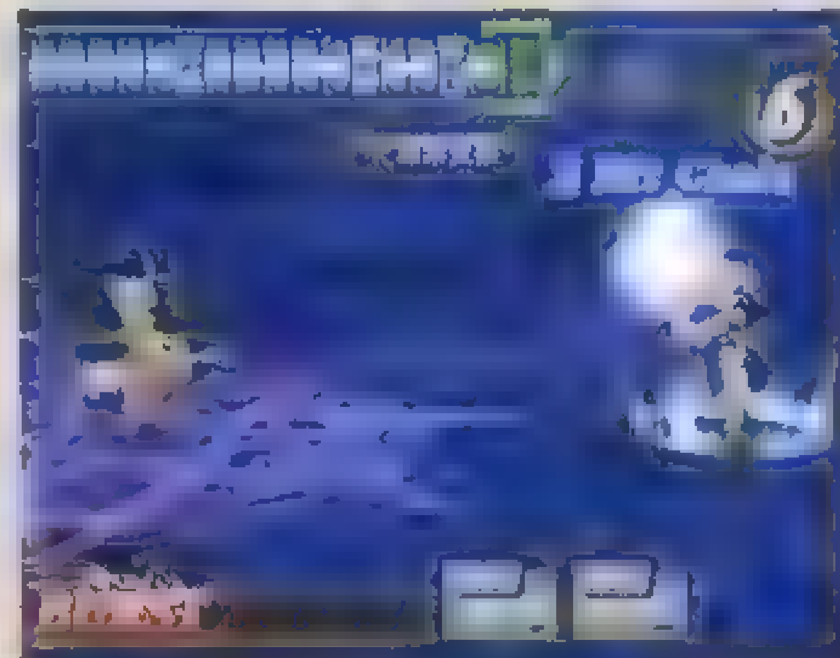
攻略要点 前往兽人街的“长老の家”与クレベル(格雷贝尔)对话接受任务，来到书物保管库发生情节后进入古城世界グリモア，在其中消灭5个キャタピラー后返回与格雷贝尔对话结束任务。

Mission 希望の书、すべての始まり

攻略要点 进入书物保管库最里面的房间发生情节，之后进入古城世界グリモア，来到二层走左边的分支，沿路前进来到三层提示点就会发生BOSS战，胜利后调查尽头房间里的书柜就会来到“光の宝玉”所在地，情节后返回琉昂处结束任务。

BOSS：バージゼル・クローネ

攻略要点 其主要攻击方式为单体小伤害和持续一定时间的剑刃攻击，建议多准备回复HP的道具或装备リフユールアンク后使用其自带的ヒーリング魔法进行回复。使用多HTS数的技能攻击可迅速累计BG，进入“Burst模式”后使用强力技能猛攻。



第二章 分离的羁绊

对于寻找碎片还没有任何头绪的艾捷和伊莉丝，在解决“武器店无故被盗”的事件中与神秘的两姐妹发生了正面冲突，为了平息两方的争斗，哈格鲁竟然开出了“先提升委托等级的一方就有权接受任务”的条件。之后在调查古城神秘响声的途中，两人意外地解放了被魔法所禁锢的“玛娜精灵”，为了解救处于痛苦中的玛娜，防止它们因为狂暴化而做出危害人类的事情，作为“炼金术士”的伊莉丝又再次承担起了自己最原始的使命。最后两人很顺利地赶在两姐妹之前接下了最开始就需要去解决的任务，但是了解整个事件经过的关键人物フュナン・ビュール(福兰・比尔)却受到“妖精族”的邀请，前往调查出现在“妖精部落”中的神秘光柱。也许这就是宿命的安排吧，为了解开更多的谜团，艾捷和伊莉丝马不停蹄地赶到了“妖精部落”，在一场恶战之后，两人最终得到了第二块碎片，而极度愤怒的姐姐却因为妹妹的无能而抛弃了她，只身一人去寻找使“家族复兴”的方法。



Guest 1 讨伐认定试验

委托人	ギルド讨伐受付区 フェニル
任务奖励	200GP、つりざお(垂钓必须道具)

攻略要点 前往ギルド会开启“ボスポリア合战场”的探索权，然后与芙妮尔对话并进入ボスポリア合战场，到达“合战场中心地”后走右下的分支沿路就会来到讨伐怪物所在地，胜利后返回与芙妮尔对话结束任务。

Guest 2 ネコを探して！

委托人	喷水广场 パパル
任务奖励	100GP、8方向スプリング×2

攻略要点 与喷水广场喷水池附近的帕帕鲁对话后，会得知她的小猫失踪了，随后前往古の森パルテッサ第一区域接近尽头的分支场景中就会找到“走失的小猫”，返回将小猫交还给帕帕鲁结束任务。

Guest 3 异世界に行きたい

委托人	喷水广场 クウ
任务奖励	100GP、多段机械剑レシピ

攻略要点 与喷水广场喷水池附近的库乌对话后，直接进入古の森パルテッサ，他就会要求和主角同行，一直深入发生情节并开辟出进入“古の深い森”的隐藏道路，进入新的区域后，走左上的分支再次发生情节，最后返回与库乌对话结束任务。

Guest 4 图书室に花を

委托人	古城世界グリモア パメラ
任务奖励	200GP、カノーネ岩×5

攻略要点 准备ホッフェンの花(古の森パルテッサ切草收集)、エクスポット(哲学者の土、メルーズ湖水调合)、メルーズ湖水(ズフタフ水也可代替)前往古城世界グリモア三层图书室与パメラ・イービス

(帕美拉·伊碧丝)对话，依次将三个物品交给她即可结束任务。

Guest 5 古城に响く声

委托人	ギルド讨伐受付区 フェニル
任务奖励	200GP、金レシピ

攻略要点 与芙妮尔对话后，前往古城世界グリモア二层的提示点就会发生情节，之后会进行BOSS两连战。胜利后会与"暗のマナ"缔结契约并开启"ブレイズ系统"，返回与芙妮尔对话结束任务。

BOSS：ジ・エルダー

攻略要点 "人形态"时会发动附加睡眠状态的攻击魔法，一旦中招就要等待一回合才能继续行动；"龙形态"时需要注意威力较大的喷火攻击(全体大约50的伤害)，一定要及时恢复HP。

Guest 6 ゴーストリサーチ

委托人	书物保管库 ウィナー
任务奖励	100GP、机械の杖レシピ

攻略要点 与书物保管库内的维纳对话后，直接进入古城世界グリモア，他就会要求同行，带他来到二层图书室就会发生情节，之后回到书物保管库与其对话结束任务。

Guest 7 ネコのエサを探して！

委托人	喷水广场 パパル
任务奖励	150GP、クナイレシピ

攻略要点 与帕帕鲁对话后，在前往酒场的路上会发生情节。之后前往ポスポリア合战场中的"垂钓点"钓上来一只"とらふぐ"，返回与帕帕鲁对话并选择"はい"结束任务。

Guest 8 君のために…

委托人	兽人街 ブッコ
任务奖励	150GP、妖精の帽子

攻略要点 完成前一个任务得到配方书，然后收集グラセン矿石(ポスポリア合战场地图收集)、ズフタフ水(古の森バルテッサ地图收集)、研磨剂(食料品エブリ购买)调合后交给卜克即可。

Mission わかたれし绊

攻略要点 在武器屋发生情节后，前往酒场在艾瓦处得知在被盗之前，哈格鲁曾和城中的渔师福兰一起来这里喝过酒，随后前往城市左下的出口附近发生情节。在了解了福兰的去向后，在"合战场中心地"走左下方的分支就会进入フェアリ族地域，在提示点发生BOSS战，胜利后奈尔加入。

BOSS：ユラ・エルエラ、ネル・エルエラ

攻略要点 建议事先装备上HITS数较高的武器，进入"Burst模式"后连续使用"瞬击"就可以很快解决掉她们，ユラ(尤拉)的旋转攻击大约会造成全体50左右的伤害，注意及时回复。



第三章 少女的日常生活

被姐姐抛弃的奈尔，在一次酒后闹事后被艾捷和伊莉丝收留，虽然之前是敌对的关系，但是为了让姐姐认同自己，她毅然决定与大家一起完成各种委托。之后在机缘巧合下，众人结识了拥有美妙歌声的兽族少女レブレ(蕾卜雷)，虽然她的歌声能够使森林中的怪物暂时忘记仇恨，但却无意中吸引了被神秘力量所操纵的"狂暴化精灵"，在解除危机后大家也获得了"水之玛娜"的力量；另一方面一个神秘的男子似乎正在进行着不可告人的行动，而他的目标则是奈尔的姐姐尤拉以及之前和伊莉丝有一面之缘的阿修，从其说话的口吻中，他似乎也在寻找着艾尔斯克拉里奥的碎片。在探索毒之祭坛的过程中，为了解救处于危机中的"双翼女子"，众人再次击败了禁锢着"毒之玛娜"的精灵，虽然精灵的契约不断地让众人感到了自己的强大，但是当伊莉丝面对"光之宝玉"世界中神秘声音的呼唤时，不仅感觉十分的迷茫，"继承我意志的人，得到我意志的人"究竟代表着什么呢？

Guest 1 魔物を操る少女の噂

委托人	ギルド アナ
任务奖励	200GP、ネルの服レシピ

攻略要点 与安娜对话后，进入ポスポリア合战场中的提示点会遇见蕾卜雷，解决掉敌人后前往"中心地温泉"与其中所有的NPC对话，再次返回之前发生战斗的场景就会进行BOSS战，胜利后会与"水のマナ"缔结契约，返回安娜处开放"ダカスクス水晶谷"的探索权，再与其对话结束任务。

BOSS：アイススプライト

攻略要点 敌人的弱点为"火"，由于旁边的冰柱会无限复活，所以应集中攻击只会不停地使用回复魔法的本体，进入"Burst模式"后使用火魔法或技能攻击才能造成有效的伤害。

Guest 2 姿なき泣き声

委托人	ギルド アナ
任务奖励	100GP、锐いクナイレシピ

攻略要点 与安娜对话后前往古の深い森中的"毒の祭坛"就会发生情节，为了营救被怪物袭击的双翼少女，BOSS战随即展开，胜利后会与"毒のマナ"缔结契约，返回与安娜对话结束任务。

BOSS：メイガス

攻略要点 敌人的全体攻击会附加"诅咒"(不能回复HP)和"毒"状态，事先一定要准备充足的回复道具和解除所有异常状态的キュアポット，建议之前将男主角换为"初始形态"，在进入"Burst模式"后使用"バスタードライブ"就可以轻松解决掉它。

Guest 3 争いの理由

委托人	ギルド アナ
任务奖励	200GP、布装饰品レシピ

攻略要点 与安娜对话后前往"ポスポリア合战场"，来到中心地走右上的分支沿路进入ペアル族地域，与提示点处的熊族将军对话，随后利用场景中左上方的炮台飞往フェアリ族地域(操作方法和钓鱼类似，如果失败会随机飞到任意场景中)，之后向上来到精灵族长老的房屋前与精灵族将军对话，最后返回安娜处结束任务。

Guest 4 人间の不満

委托人	兽人街 クレベル
任务奖励	150GP、状态药レシピ

攻略要点 前往兽人街与格雷贝尔对话后，分别前往杂货屋リーフ、食料品エブリ、古书店リオ与亚克、玛娜、艾雅对话，最后返回格雷贝尔处结束任务。



Guest 5 鱼のプレゼント

委托人	喷水广场 クウ
任务奖励	150GP、魔法战斧レシピ

攻略要点 与库乌对话后前往ダカスクス水晶谷，地图上的提示点即为"垂钓点"，钓上来一个"カツウオ"后返回与库乌对话结束任务。

Guest 6 初めての气持ち

委托人	书物保管库 ウィナー
任务奖励	150GP、バラの花

攻略要点 与书物保管库内的维纳对话后会得到"细工物レシピ"，之后收集リフューールポット(杂货屋リーフ购买)、レジェン铁矿石(武器屋ハエル购买)、メルト涌水(ダカスクス水晶谷ベギー族集落商店购买)各1个，合成出リフューールネックレス后交给维纳结束任务。

Mission 少女たちの日常

攻略要点 与食料品エブリ中的玛娜对话后，会得知只有ベギー族人才知道制作"水晶果子"的方法，之后前往ダカスクス水晶谷的ベギー族集落，与其中的长老对话后就会发生情节，来到提示点发生BOSS战，胜利后返回与玛娜对话结束任务。

BOSS：石帝

攻略要点 敌人的弱点为"冰"，如果事先合成出了冰属性的武器，战斗就会轻松很多，其单体攻击的威力较大，一定要及时回复HP。

第四章 某个男人所拜托的事

某一天，一个神秘的男人クロウリー(古罗利)拜访了正在执行任务途中的三人，虽然同样身为雾之释放者，但是却因为级别太低的缘故无奈向三人提出了"委托任务"的请求，希望能替他到合战场中调查残留着的"炼金术遗迹"。本以为可以顺利到达目的地的三人再一次和バージゼル・クローネ(巴吉泽鲁·库罗雷)狭路相逢，他为了再次证明自己的实力再次和大家展开了激战，突破他的防线后众人在最后的调查地点却意外地遭到了"炼金机械"的攻击，而当众人返回质问古罗利的时候，他却表示自己其实早就知道了"炼金机械"存在的事实，面对如此可疑的古罗利，艾捷很坚决地表现不再接受他的任何委托，而他的真正目的到底是什么呢？



Guest 1 时は乱れて

委托人	ギルド アナ
任务奖励	200GP、圣石レシピ

攻略要点 与安娜对话后前往イシュタル大庭园，根据地图上的提示依次调查红蓝两种装置，调查完毕后返回安娜处结束任务，建议第一次进入时沿着ベギー族集落一直往地图右方区域探索即可。

Guest 2 古城世界のお掃除

委托人	ギルド アナ
任务奖励	200GP、かわいい服レシピ

攻略要点 前往ギルド会开启"イシュタル大庭园"的探索权，再与安娜对话前往古城世界グリモア图书室向帕美拉询问任务的细节，情节后利用□键清除掉三个藏书室内所有的蜘蛛网就会得到"古城世界のカギ"，最后再与帕美拉对话结束任务。

Guest 3 下请け仕事?

委托人	酒场 アリル
任务奖励	100GP、シャリオチーズ×5

攻略要点 与酒场的阿力鲁对话后前往イシュタル大庭园，通过地图收集得到1个アルテナ灵魂后交给他结束任务。

Guest 4 行方知れずのクウ

委托人	ギルド アナ
任务奖励	150GP、魔法のベルレシピ

探索小贴士 同一个异世界中会随着情节的推进出现不同的人，有收集嗜好的玩家一定要牢记这个规则。

攻略要点 与安娜对话后会发生情节，之后来到喷水广场与帕帕鲁对话得知库乌可能去了古の森，在古の深い森入口附近会发现库乌的帽子，最后在古の深い森的右侧尽头找到他，返回安娜处结束任务。

Guest 5 ウンつきじいさん

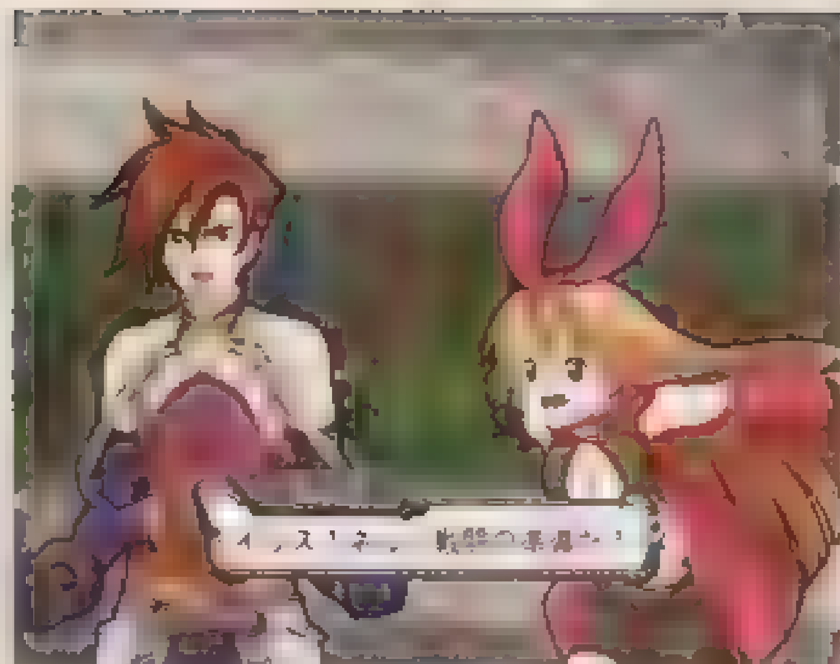
委托人	喷水广场 グラン
任务奖励	100GP、中位炼金杖レシピ

攻略要点 收集10个兽の牙(ポスポリア合战场中的コボルトメイジ和コボルトプリースト掉落)交给古岚即可。

Guest 6 续ウンつきじいさん

委托人	喷水广场 グラン
任务奖励	150GP、超硬こんぺいとう×7

攻略要点 收集1个龙骨(ダカスクス水晶谷中的リザードウォリアー掉落)交给古岚即可。



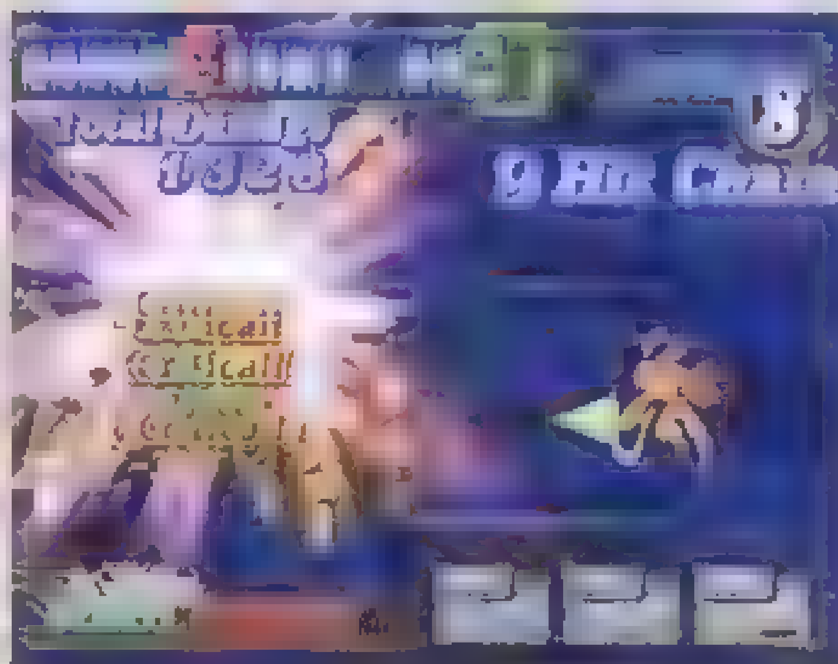
Guest 7 兽人の不满

委托人	兽人街 クレベル
任务奖励	150GP、シルバクイラス

攻略要点 来到兽人街与格雷贝尔对话后，进入ポスポリア合战场依照提示分别与中立温泉处的商人、妖精族将军、熊族将军对话就会了解事情的真相，返回与格雷贝尔对话结束任务。

Mission ある男の依赖

攻略要点 情节后前往ポスポリア合战场，在中心地附近众人又再次与巴吉泽鲁相遇，为了挽回自己的颜面BOSS战随即打响，胜利后进入ベアル族地域，从入口附近的民居后门出去就会来到提示点，再次进行与"炼金机械"的BOSS战，最后返回古罗利处得到"贤者の石レシピ"。



BOSS：バージゼル・クローネ

攻略要点 他的攻击方式和之前并没有区别，尽量装备高HITS的武器，迅速进入"Burst模式"后一鼓作气消灭掉他。

攻略要点 敌人会使用多HITS的单体攻击和大伤害的全体攻击，不但威力较大，还会迅速减少我方累计起来的BG，我方可以抓住它行动速度慢的特点，并将男主角转换成"暗之玛娜"形态后，利用速度快的优势，多使用高级技能就可顺利进入"Burst模式"，如果对自己的防御力没有信心，还可将奈尔转换成"水之玛娜"形态使用全体回复魔法和辅助魔法，提高自己的能力后也可争取到更多的进攻机会。

第五章 炼金的系谱与诅咒

随着"委托等级"的不断上升，三人从琉昂那里收到了来自阿修的留言，他希望三人前往古森林的深处与自己见面，对于突如其来的邀请，做事谨慎的艾捷显然有所迟疑，但在好奇心旺盛的奈尔不停地劝说下，最终还是做出了妥协，答应一起前往了解事情的来龙去脉。正如阿修给众人的承诺一样，在约定地点消灭掉守护"宝玉"的精灵后，在旁观察已久的阿修突然出现，并趁众人还没有从刚刚的战斗中恢复的时候，很轻易击败众人并用艾捷的性命威胁伊莉丝交出"艾尔斯克拉里奥"，就在危机一发之际，为了拯救自己最重要的人，伊莉丝激发了体内"炼金术士"的创造之力并击退了阿修。计划被破坏的阿修为了避免不必要的损失，迅速地消失在众人面前，而随后赶到的古罗利却抓住这个千载难逢的机会，对无防备状态的伊莉丝施下的"远古的诅咒"，并要求众人按照自己的要求找齐所有的"宝玉"，而他的借口竟然是可以利用"艾尔斯克拉里奥"实现"解除诅咒的愿望"……

Guest 1 実験と救出

委托人	ギルド アナ
任务奖励	100GP、ギアボックスレシピ

攻略要点 与安娜对话后会获得重要道具"フレイムバレット"(融化冰块必须道具)，之后前往古城世界グリモア二层右上方的冷藏库，使用R1更换地图道具，再按下□键就可以发射火焰融化冰块，来到提示点发生情节后，返回安娜处结束任务

Guest 2 老兵は死なず

委托人	ギルド アナ
任务奖励	100GP、ル・メルーの齿车×5

攻略要点 与安娜对话得知古岚和孩子们都去了イシュタル大庭园，但是却一直没有回来，随后进入イシュタル大庭园，在ワンシル族集落中利用蔓藤到达中间的平台，然后从左上方的出口离开，一直沿路就会来到一个连接四个方向的区域，走左下的分支就会找到众人，最后返回与安娜



对话结束任务。

Guest 3 傷ついた水晶

委托人	ギルド アナ
任务奖励	200GP、魔のクナイレシピ

攻略要点 向安娜了解细节后，来到ダカスクス水晶谷ベギー族集落与长老对话就会得到"地の息吹レシピ"，之后收集クロム水晶(ダカスクス水晶谷ベギー族集落购买)和ぷにぷに玉(古の森パルテッサ中的ぷにぷに掉落)调合出"地の息吹"，再次返回ダカスクス水晶谷选择"はい"结束任务。

Guest 4 三つの課題

委托人	ギルド アナ
任务奖励	200GP、上位回复药レシピ

攻略要点 与安娜对话后真正的委托人就会出现，罗艾娜会要求大家完成自己的三个请求，先收集アルテナ灵魂、クロム水晶(イシュタル大庭园ワンシル族集落购买)、紫水晶花(イシュタル大庭园切草收集)并调合出"圣辉石"交给她，然后她会要求大家前往"イシュタル大庭园ワンシル族集落"给长老传话，之后返回再次与她对话，她会要求大家前往ポスポリア合战场消灭"地之祭坛"怪物，由于道路被封锁，大家需要先前往フェアリ族长老屋前利用"大炮"飞到ベアル族地域，最后来到提示点就会发生BOSS战，胜利后会与"岩のマナ"缔结契约并自动结束任务。

BOSS：ロックヴェル

攻略要点 敌人的弱点为"冰"并对物理攻击持有抗性，所以建议事先将奈尔转换为"水(吾)之玛娜"形态，利用魔法攻击才能有效地累计BG。除了普通的单体攻击，其特技还会锁定我方一名角色，之后的攻击必然命中且会心一击，一定要及时防御，多在"Burst模式"下使用强力技能猛攻即可获得胜利。

Guest 5 あなたに捧げる花

委托人	慰灵碑 メーナ
任务奖励	100GP、魔法のレイピアレシピ

攻略要点 首先确保伊莉丝已经前往古の森パルテッサ的花丛领悟了"花束"的配方，之后再收集ホッフェンの花(古の森パルテッサ切草收集)和ゼッテル(古书店リオ购买)调合出"花束"，再与城东侧慰灵碑附近的メーナ(梅娜)对话并选择"はい"结束任务。

Guest 6 困った贈り物

委托人	古城世界グリモア三层图书室 パメラ
任务奖励	100GP、ブラックビスチェ

攻略要点 来到古城世界グリモア三层的图书室与帕美拉对话，随后返回城内分别与书物保管库的琉昂和武器屋ハエル的哈格鲁对话，然后再前往城中的喷水广场和酒场就会收回四件礼物，随后会自动返回帕美拉处结束任务。

Mission その系譜と咒缚

攻略要点 情节之后来到古の森パルテッサ第一区域的尽头就会进行BOSS战，胜利后发生强制战斗，此战必败无疑，只需要挨打就可以了。

攻略要点 这次敌人的实力非同一般，如果没有好的装备和技能，战斗会相当艰难。敌人的速度很快，除了单体攻击以外，其特技"裁之光"还附带"魔法防御力下降"的效果，当我方处于不利状态时，它还会不停地使用全体魔法进行攻击。它的弱点为"电"，且对魔法攻击持有抗性，只有装备雷属性的武器进行物理攻击才能顺利地进入"Burst模式"。

第六章 操纵与挑战的人

返回城市后，了解了事情经过的琉昂仔细地为伊莉丝检查了一番，虽然能隐约感觉出隐藏在其身上的诅咒，但却无法找到解除的方法，而已经拥有四块宝玉的伊莉丝为了不让自己的同伴担心，仍然鼓励大家继续进行委托工作，说不定还能找到更多关于"宝玉"的情报；而另一方面，无法接受失败的巴吉泽鲁被古罗利所设计，利用其希望得到无穷的力量和同艾捷等人的敌对关系，让他成为了自己的保镖，防止其他人破坏自己的计划。某日，从大庭园再次传出了"光柱"的消息，已经没有退路的三人来到情报所提示的地点后，第三次遭遇了在此等待已久的巴吉泽鲁，因为古罗利的心中很清楚他并非艾捷等人的对手，他只不过是在用一个冠冕堂皇的借口完成自己对于他的承诺而已。最后在战斗中使用了"禁断之力"的巴吉泽鲁彻底地倒在了众人的面前，临死前他向艾捷透露了古罗利的真实身分，究竟他是如何得到目前如此强大的力量，仍然是个谜。



Guest 1 ネコの行方を追って!

委托人	喷水广场 パパル
任务奖励	150GP、たらこフィッシュ×2

攻略要点 与帕帕鲁对话后，前往书物保管库的路上就会发生情节，之后再次返回与帕帕鲁对话结束任务。

Guest 2 老兵は去るのみ

委托人	ギルド讨伐受付区 フェニル
任务奖励	150GP、アロママテリアレシピ

攻略要点 与芙妮尔对话后前往古城世界グリモア地下ギーズ族集落，从上方的出口来到宝物库前就会发生情节，之后返回城市中的喷水广场与古岚对话两次并选择"はい"就会自动前往宝物库，随后就会进行BOSS战，胜利后会与"魔のマナ"缔结契约，最后返回芙妮尔处结束任务。

BOSS：フェイトブリンガー

攻略要点 敌人属于"黑暗"种族、弱点为"电"。因为其会不断地召唤杂兵辅助其攻击，所以全力进攻本体才是最佳方法。它的防御力很高，如果不能尽快进入"Burst模式"，几乎不能对它造成有效的伤害。

Guest 3 时计ナオシタイ

委托人	ギルド アナ
任务奖励	200GP、ペタンハンマー（破坏岩石必须道具）

攻略要点 与安娜对话后，收集ル・メルーの齿车(古城世界グリモア融化冰块获得)、永久ゼンマイ(ポスポリア合战场垂钓获得)、レジエン铁矿石(武器屋ハエル购买)并调合出"奇妙なギアボックス"，最后前往イシュタル大庭园ワンシル族集落，利用蔓藤从中间平台左上的出口离开，一直沿路来到"异界の时计"前与カンリシャ(卡利夏)对话，选择"はい"将道具交给他后结束任务。



Guest 4 うまい肉が食いたい

委托人	ダカスクス水晶谷垂钓点 レイズ
任务奖励	100GP、古代の圣印×5

攻略要点 首先要确保伊莉丝已经前往酒场并领悟了"ステーキ"的调合配方，然后收集野生の肉(古の森パルテッサ的ベア掉落)、ペルグラド芋、盐(食料品エブリ购买)并调合出ステーキ，再来到ダカスクス水晶谷的垂钓点与レイズ(雷兹)对话并选择"はい"结束任务。

Guest 5 星辰のルッカリー

委托人	ギルド长部屋 ノエイラ
任务奖励	100GP、魔石レシピ

攻略要点 与罗艾娜对话后会得到"ダカスクス水晶谷ベギー族集落发生了怪异事件"的消息。随后来到集落与长老对话，从村庄后方的通道离开，来到提示点就会发生BOSS战，胜利后会与"幻のマナ"缔结契约，最后返回罗艾娜处结束任务。

BOSS：ミラージュ

攻略要点 敌人的HP和攻击力很高，特技还附带"封印"(无法使用技能)效果，一旦中招就要及时解除，如果没有足够的防御力和高级回复道具，战斗会相当的辛苦。

Guest 6 オブリビオン

委托人	慰灵碑 メーナ
任务奖励	100GP、魔法银の块×5

攻略要点 前往慰灵碑与梅娜对话后会得到"レテの水レシピ"，收集ネクタル、キュアポット(杂货屋リーフ购买)、哲学者の土(小麦粉、无价值な石、メルーズ湖水调合)、エクスポット(哲学者の土、メルーズ湖水调合)四样物品，返回工房调合出レテの水后交给梅娜结束任务。



Guest 7 巨大树探索

委托人	ギルド アナ
任务奖励	200GP、人形レシピ

攻略要点 与安娜对话后前往ポスポリア合战场的提示点，与中立温泉中的商人对话后就会被传送到"巨大树"的区域，一直向上来到最顶部之前的封闭场景中就会发现控制时间的机械，最后返回安娜处结束任务。

Mission 操る者、挑む者

攻略要点 情节之后来到ギルド长的房间就会了解到"イシュタル大庭园表门第三层出现了光柱"的信息，前往イシュタル大庭园ワンシル族集落左下方的高台调查"レリーフストーン"并选择"未来に进める"后，从集落中间的蔓藤来到最高的平台利用锤子打开通路，最后来到地图上的提示点就会进行BOSS战。

BOSS：バージゼル・クローネ

攻略要点 敌人的第一形态和之前并没有太大的区别，可以非常轻松地収拾掉他，在击败第一形态后会发生情节，重新复活的他会追加"不死族"的弱点，之后其的单体强力攻击都会附加雷属性，并且还会不时地使用增加自身物理攻击力的技能，所以事先一定要增强自己的防御，并随时注意回复HP，战胜他只是时间的问题。

第七章 拥抱黑暗的男人



在众人的多方打探下，三人终于找到了位于城市中古罗利的秘密研究室，在其记载的日记上清楚地描述着每块"宝玉"将会出现的地点，这也表明从得到的第一块宝玉开始，大家似乎就已经进入了古罗利所设下的圈套，而散落在附近关于炼金术的书籍则使用古代文字记载关于世界存在所依赖的某种神秘力量，并且伊莉丝身上所附加的诅咒也与这股神秘力量有着莫大的关联。正当众人还在迷惘之际，第六块"宝玉"正如记载中所描述的一样，出现在了水晶谷的深处，命运总是如此的矛盾，三人明知是陷阱也只好无奈地去面对它，最后终于在"艾尔斯克拉里奥"的指引下找到了所有事件的始作俑者古罗利，发现自己的行径败露的他也向众人发起了疯狂的反扑，妄图使用自己所得到的力量阻止众人愚蠢的行为。邪恶永远不可能战胜正义，弥留之际他用几乎疯狂的笑声告诉众人："伊莉丝身上的诅咒会与神秘力量共存亡，即使大家消灭了神秘的力量，伊莉丝也将会失去她的生命！"

Guest 1 もう一度勇气を

委托人	酒场 アリル
任务奖励	150GP、プニプニグミ×10

攻略要点 与酒场的阿力鲁对话后，前往古の深い森中的提示点就会发生情节，之后会自动脱出迷宫并结束任务。

Guest 2 ラブレター

委托人	书物保管库 ウィナー
任务奖励	150GP、ハートにストライク

攻略要点 与书物保管库的维纳对话后，他会委托大家将自己写的关于"幽灵存在"的研究报告转交给帕美拉，随后前往古城世界グリモア三层的图书室与帕美拉对话后结束任务。

Guest 3 无谋なミストルース

委托人	ギルド长部屋 ノエイラ
任务奖励	250GP、魔力板レシピ

攻略要点 与罗艾娜对话后，先后在ダカスクス水晶谷西(集落前的岔路口走左上的分支)、古の深い森、イシュタル大庭园表门第二层(ワンシル族集落最高的平台利用锤子进入传送点)的提示点发生情节，最后返回罗艾娜处结束任务。

Guest 4 记忆をなくした天使

委托人	古の深い森 ルフィーナ
任务奖励	100GP、和服レシピ

攻略要点 首先要确保已经得到"レテの水"的调合配方，在调合时将一种材料替换为"レテの水"后就会得到新物品"记忆リフレイン"的调合方法，其中的"剧药×"需要在调合"リフエールポット"时将第一种材料替换为"ヤドクタケ"(よろず屋异界购买)才会得到。带着它前往古の深い森第一个场景中走左下的分支，在地图的最右边就会找到ルフィーナ(露菲娜)，与其对话后选择"はい"结束任务。

Guest 5 うまいスープが欲しい

委托人	ダカスクス水晶谷垂钓点 レイズ
任务奖励	100GP、タイヤキ×2

攻略要点 在调合"グリーンスープ"时将第一种材料替换为キャロ芋(食料品エブリ购买)，之后再收集龙の舌(古城世界グリモア地下的ネクロヒドラ掉落)就可调合出"カロッタマガスト"，将其交给ダカスクス水晶谷垂钓点的レイズ(雷兹)就可结束任务。

Guest 6 ギーズ族の长

委托人	ギルド长部屋 ノエイラ
任务奖励	200GP、传说の石レシピ

攻略要点 与罗艾娜对话后，前往古城世界グリモア地下ギーズ族集落就会发生情节，之后在地下1F的最左方利用ペタンハンマー破坏掉挡路的岩石继续深入，沿路来到一个拥有机关的区域，调查机关并选择"スイッチを入る"后，返回最初进入古城世界的岔路口，再次使用ペタンハンマー破坏掉中央的两块岩石就可以进入铁塔的中心(在每层上楼的附近都有机关，需要用同样的方法启动)，来到3F就会遇见ギーズ族族长，最后返回罗艾娜处结束任务。

Guest 7 战场の看护师

委托人	ポスポリア合战场中立温泉 レプレ
任务奖励	100GP、アイオンの欠片×2

攻略要点 收集リフエールポット(杂货屋リーフ购买)、ペンデローク(ダカスクス水晶谷西地图收集)、エクスポット(哲学者の土和メルーズ湖水调合)各5个，调合出5个エクセリフエール交给ポスポリア合战场中立温泉的蕾卜雷后会发生一场强制战斗，胜利后结束任务。

Guest 8 のこされたもの

委托人	慰灵碑 メーナ
任务奖励	150GP、お姐さまの衣装レシピ

攻略要点 与梅娜对话后她会要求和大家一起进入イシュタル大庭园，沿路来到表门第三层的地图提示点就会发生剧情，之后自动结束任务。

Guest 9 下请け仕事再び

委托人	酒场 アリル
任务奖励	150GP、グレイプニルの锁链×3



探索小贴士 调查イシュタル大庭园中的时间机器可以改变当前的时间，"过去"和"未来"中有些房间的地图都是不一样的哦!

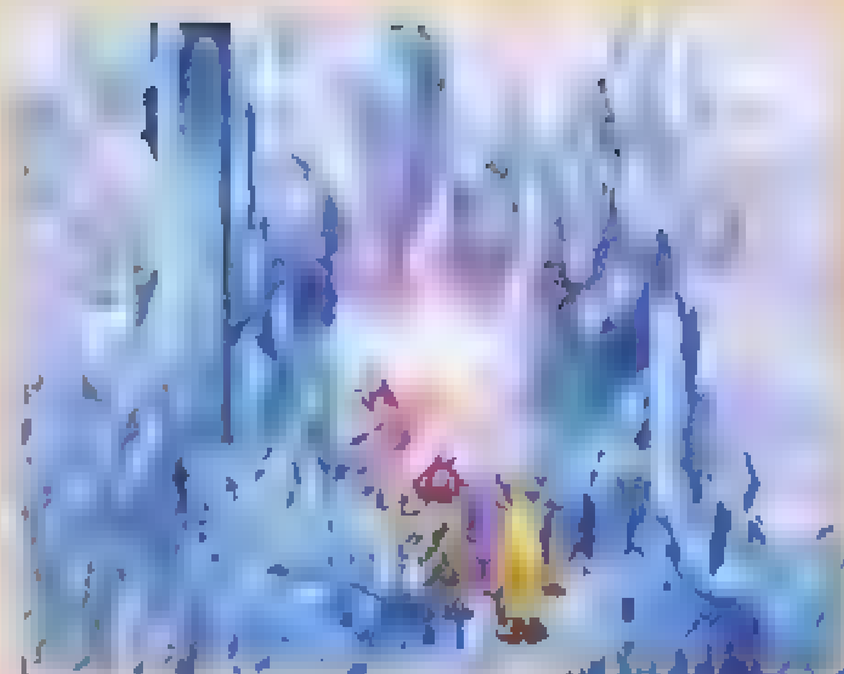
攻略要点 与阿力鲁对话后，前往ボスポリア合战场中立温泉与商店附近的NPC对话并选择"はい"就会被传送到"巨大树区域"，一直向上来到地图提示点消灭敌人后，返回阿力鲁处结束任务。

Mission 暗を抱きし男

攻略要点 先与罗艾娜对话后，分别前往武器店和酒场就会发生情节，之后利用古书店リオ前的通道向右来到第一个岔路口走右上的分支就会进入神秘的房屋，调查右侧的墙壁从隐藏通道就会进入古罗利的研究室，随后依次调查桌上的书籍和房屋墙角的书堆就会找到古罗利关于"艾尔斯克拉里奥"碎片所在的记载。来到ダカスクス水晶谷ベギー族集落前的岔路口走左上的分支，进入"水晶谷西"后再从右上出口切换区域就会进入"水晶谷北"，最后来到地图提示点进行BOSS战。

BOSS：クロウリー

攻略要点 敌人的攻击力并不高，主要使用多HITS单体攻击和时间型的全体攻击。建议在"Burst模式"下召唤"幻之玛娜"将其的所有抗性强制取消，再配合男主角"时之玛娜"形态时的第一个技能就可以完全消除时间型攻击的威胁，准备足够的回复道具，掌握好攻击和回复的节奏就会获得胜利。



第八章 姐妹的再次相遇

古罗利临死前的话一直困饶着大家，但绝对不向命运低头的艾捷还是希望找到这股神秘力量的来源，并通过收集到的"艾尔斯克拉里奥"碎片能够实现传说中的愿望，解除伊莉丝身上的诅咒。此时从琉昂处再次收到了"古城世界中出现光柱"的匿名留言，经过之前"阿修事件"的艾捷和伊莉丝因为怀疑内容的真假而对再一次的行动有所顾忌，但不经意间奈尔提出了"与其在这里思考，不如抓紧时间行动"的建议，现在惟一重要的就是尽快集齐所有的"宝玉"，过多的猜测去思考都只是在浪费宝贵的时间。这次来到古城后等待三人的竟是奈尔的姐姐尤拉，因为她曾在古罗利处听说过关于"艾尔斯克拉里奥"的传说，为了完成"家族复兴"的愿望，盲目追求力量的她同样成为了古罗利的棋子，再次面对失败的尤拉终于在众人道出了自己的本意，为了认同妹妹所选择的道路才用匿名情报引来了三人，最后她将奈尔托付给艾捷和伊莉丝，孤独地消失在了古城的迷雾中。

Guest 1 君の落し物

委托人	兽人街 ブッコ
任务奖励	150GP、リフユールネックレス

攻略要点 与卜克对话后会得知他为了得到芙妮尔的欢心，想抢在其他人之前找到芙妮尔的项链，之后来到古の深い森拥有"果树"的场景就会发生情节，返回卜克处结束任务。

Guest 2 水晶谷の剑

委托人	ギルド长部屋 ノエイラ
任务奖励	300GP、天界の书レシピ

攻略要点 与罗艾娜对话后，前往ダカスクス水晶谷ベギー族集落前的岔路口走左上的分支，进入"水晶谷西"后再走左下的分支，沿路调查尽头的宝剑就会得到"水晶谷の剑"，带着它返回罗艾娜处结束任务。

Guest 3 パメラの死の谜

委托人	酒场 エバ
任务奖励	150GP、めがねレシピ

攻略要点 与艾瓦对话后，前往古城世界グリモア三层的图书室与帕美拉对话，最后在地下二层的墓前拿回她的日记后结束任务。



Guest 4 长老会谈

委托人	ギルド长部屋 ノエイラ
任务奖励	300GP、ローブレシピ

攻略要点 与罗艾娜对话后，先后前往ダカスクス水晶谷ベギー族集落、イシュタル大庭园ワンシル族集落、古城世界グリモア地下ギーズ族集落、ボスポリア合战场フェアリ族和ベアル族地域与五个种族的长老对话，最后返回罗艾娜处结束任务。

Guest 5 ここから出たい！

委托人	ダカスクス水晶谷垂钓点 レイズ
任务奖励	200GP、ムーンプリズマ

攻略要点 与雷兹对话后，返回城市并再次进入ダカスクス水晶谷他就会要求和主角一行人同行，带着他一直来到垂钓点就会结束任务。

Mission 姐と妹

攻略要点 情节之后进入古城世界グリモア，利用之前的方法从一层进入塔中心，来到三层就会发生BOSS战。

BOSS：ユラ・エルエス

攻略要点 敌人的特技会加快自己的行动速度，配合不时施放的时间型攻击技能，如果不及时回复自己的HP，会很容易被其击败，建议事先将奈尔转换为"水之玛娜"的形态使用辅助魔法，提高我方的物理防御力，装备多HITS的武器迅速累计SG以便发动全体回复魔法，进入"Burst模式"后使用强力技能猛攻。



第九章 阻挠与超越的人



得知最后一块宝玉在巨大树出现后，艾捷第一个想到了阿修，虽然之前在伊莉丝的保护下众人顺利地逃过一劫，但这阻止众人最后的机会他是无论如何都不会放过的，并且从上次的言语中推断他似乎还知道更多关于"艾尔斯克拉里奥"的事情。在最后的碎片前众人和阿修展开了宿命的对决，面前世上最强大的雾之释放者，三人在精灵的庇护下终于打到了他，而就在他被击败后，他终于透露给了三人自己所发现的一切：在由多个异世界重叠的世界中存在着"次元的调停者ウロボロス(乌罗伯洛斯)"，因为其拥有让世界化为乌有，从头开始的"颠覆之力"，所以"艾尔斯克拉里奥"从一开始就是为了封印它而存在的，而"宝玉"的出现则是它即将苏醒的征兆，而自己最终的目的不过是希望保全世界，利用"艾尔斯克拉里奥"再次封印住它。当伊莉丝拿到最后一块宝玉后，通往"次元界"的道路也出现在了众人的面前，为了守护世界的和平，三人再次启程。

Guest 1 笑颜をなくした天使

委托人	ギルド アナ
任务奖励	150GP、地球仪の玉×3

攻略要点 与安娜对话后，返回工房利用ロングシャフト和レジエン铁矿石(武器屋ハエル购买)调合出パイルブレイド，随后前往古の深い森与露菲娜对话，之后分别在"垂钓点"和古の深い森第一场景的岔路口找到她后，返回其最初所在的地点就会发生"袭击事件"，最后再与其对话并选择"はい"结束任务。

Guest 2 不满爆发？

委托人	兽人街 クレベル
任务奖励	200GP、地球仪の玉×5

攻略要点 在兽人街与格雷贝尔对话后，前往酒场与艾瓦交谈，再次返回兽人街就会发生情节，最后前往ダカスクス水晶谷ベギー族集落与长老交谈，返回格雷贝尔处结束任务。

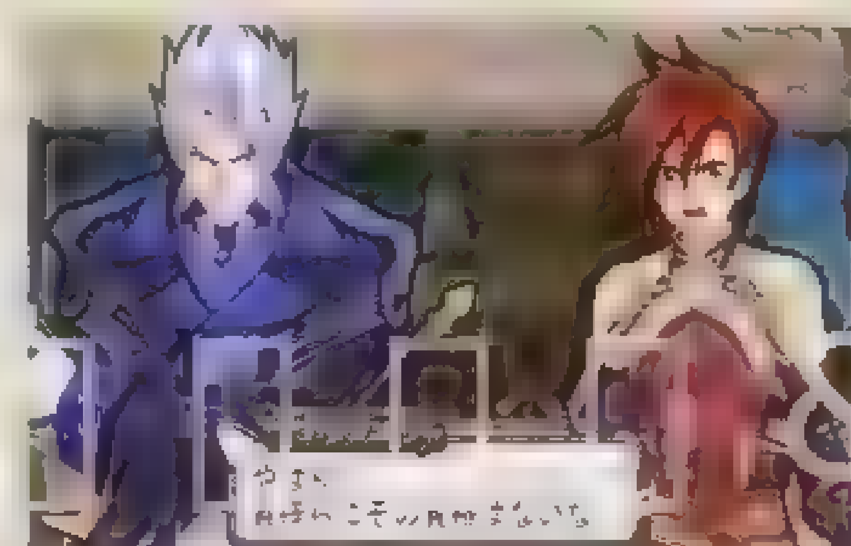
Guest 3 君の想い人

委托人	兽人街 ブッコ
任务奖励	200GP、うさみみ

攻略要点 与卜克对话后，再依次与书物保管库的琉昂、城市左下出口附近的渔师福兰、ギルド中的安娜对话(每次对话都必须返回卜克处汇报一次)，最后返回卜克处结束任务。

Guest 4 思い出の剑

委托人	ギルド长部屋 ノエイラ
任务奖励	200GP、ブロギオスレシピ



攻略要点 与罗艾娜对话后，前往书物保管库与琉昂交谈，再次返回ギルド长部屋就会发生情节，随后前往ダカスクス水晶谷中拿取"水晶谷の剑"的地点确认罗艾娜的安全后，返回ギルド与其对话结束任务。

Guest 5 ネコの里亲を探して！

委托人	喷水广场 パパル
任务奖励	200GP、ドンケルハイト×2

攻略要点 与帕帕鲁对话后，分别前往书物管理库、酒场(必须至少拥有一条とらふぐ)、ギルド讨伐受付区的芙妮尔处就会将四只小猫托付给大家喂养，之后自动结束任务。

Guest 6 さらわれたレプレ

委托人	ボスポリア合战场 フェアリ族长老
任务奖励	150GP、ピースメーカー

攻略要点 首先在调合"ステーキ"时将第一种材料替换为ベルグラド芋，再加上ゴボウストレート和盐(食料品エブリ购买)就可以得到新的道具ほっとサラダ，随后前往ボスポリア合战场与フェアリ族长老对话，然后再沿路来到ベアル族长老的房间就会发生情节并结束任务。(完成中途不能使用大炮传送，在熊族领地的入口发生

情节后选择"はい"将ほっとサラダ给予看门人才能通行)

Guest 7　气になる宝箱

委托人	ダカスクス水晶谷垂钓点 レイズ
任务奖励	200GP、ガラクタボロット

攻略要点 与雷兹对话后会发生战斗，胜利后结束任务。

Guest 8　异世界の地图を

委托人	ギルド长部屋 ノエイラ
任务奖励	300GP、緑の板レシピ

攻略要点 与罗艾娜对话后，走完所有五个异世界的全部地图后返回与其对话结束任务。



Guest 9　告白

委托人	书物保管库 ウィナー
任务奖励	200GP、アルベリヒ×2

攻略要点 与维纳对话后会得到"エンゲージリングレシピ"。调合ネクタル时将第一种材料替换为ネクタル，再收集苦ぶどう(ボスボリア合战场地图收集)和アイオンの欠片(其他任务获得)就会得到新的物品ネクタルスーパー；调合リフュールネックレス时将第一种材料替换为ネクタルスーパー，再加上グラビ石(ダカスクス水晶谷北地图收集)和メルト涌水(ダカスクス水晶谷ベギー族集落购买)调合出リフュールブレス；调合炼金钢时将第一种材料替换为グラセン矿石(古城世界グリモア破坏岩石收集)，再收集エレミア银矿石(ダカスクス水晶谷北地图收集)和メルト涌水调合出魔法の银块；重复上一步骤，将第一种材料替换为ドナー石(イシュタル大庭园的石兵掉落)，再加上魔法の银块和古代の圣印(其他任务获得)调合出アルテナ圣银；最后将以上的三个物品加上研磨剂(古书店リオ购买)和圣辉石(参看终章中后的"贤者の石"调合方法)就会得到最终的任务物品エンゲージリング，将其交给维纳后一起进入古城世界グリモア三层的图书室与帕美拉对话结束任务。

Guest 10　简单な頼みごと

委托人	酒场 エバ
任务奖励	200GP、オデュッセウス

攻略要点 来到酒场就会发生剧情，之后前往ギルド将邀请函交给梅娜就会发生剧情。调合チーズケーキ时将第一种材料替换为チーズケーキ，再加上タイヤキ(将奈尔切换为"音之玛娜"的形态对ダカスクス水晶谷中出现的鱼系敌人使用"おかしになれ"技能获得)、小麦粉(食料品エブリ购买)和ネクタルスーパー就会得到新的物品战国おかし城，然后再收集浓缩ハチミツ(イシュタル大庭园地图收集)、ロングポッチー(古城世界グリモア地图收集)和可选材料バニラシロップ(将奈尔切换为"音之玛娜"的形态对ダカスクス水晶谷中出现的妖精系敌人使用"おかしになれ"技能获得)返回工房就会发生情节，依次选择第一、二项就会结束任务。

Mission　立ちはだかる者、越える者

攻略要点 情节之后前往ボスボリア合战场中立温泉与商店旁的NPC对话并选择"はい"就会被传送到"巨大树区域"，一直来到最上部就会发生BOSS战。

BOSS：アッシュ・F・アーベンスタイン（阿修・冯・亚本斯坦因）

攻略要点 变身情节后会追加多HITS的全体攻击，如果防御力不高，会很容易陷入不停地回复的尴尬境地，当其进入连续行动阶段后，如果能力不高的话很容易就会被全灭，因此复活魔法"ゼーレ"(需装备光の腕轮)最好能给我方每个角色都装备上，坚持就是胜利。



终章　为了世界的希望

来到次元界的最深处，乌罗伯洛斯终于将自己对于人类以及"炼金术"的怨恨宣泄了出来。"炼金术"所创造出的东西不过只是用于满足人类永无止境的贪欲，而使自己接近于"神"，自己目前所能做的则是让世界回归到原点，重新创造新的历史。作为"炼金术士"的伊莉丝并没有因此而动摇自己的信念，她严厉地斥责乌罗伯洛斯，所谓的贪欲不过是他为自己所找到的一个冠冕堂皇的借口，人类从未想过也不可能成为神。为了守护世界的和平，三人经过一场恶战终于击败了乌罗伯洛斯，不过拥有"颠覆之力"的它并不会从世界上消失，并企图利用最后的力量毁灭世界，伊莉丝此时终于发动了隐藏在自己身体内的诅咒，虽然她早已经知道，这是将她和乌罗伯洛斯联系起来的诅咒。



世界由于伊莉丝的付出再次迎来了和平，一年之后在重建的水上都市里，艾捷和奈尔从罗艾娜得到了"古之森中出现了光柱"的消息后，立即赶到了事发现场，而等待他的将会是怎样的命运，就留待玩家自己去揭晓吧！

Guest 1　战场のアイドル

委托人	ボスボリア合战场中立温泉レプレ
任务奖励	150GP、常若の林檎×3

攻略要点 首先收集小恶魔のパンツ(よろず屋异界购买)、ホワイトセパレート(国宝虫の丝、ニクロ布调合)、花束(ホッワエンの花、ゼッテル调合)、妖精の帽子(ボスボリア合战场フェアリ族地域商店购买)并调合出アイドル衣装，与雷卜雷交谈后再分别与フェアリ族和ベアル族的长老对话就会发生情节，最后将アイドル衣装交给任意一方的长老结束任务。

Guest 2　暗の中の真実

委托人	ギルド アナ
任务奖励	200G、炼金术士の杖

攻略要点 与安娜对话后前往城中古罗利的研究室，调查桌上的日记就会发生情节，接着来到古の深い森中最大的区域内就会找到"传说中的第九块碎片"，BOSS战胜利后返回与琉昂对话并得到"影の宝玉レシピ"，返回工房调合出"影の宝玉"(见后)就会结束任务。

BOSS：石帝

攻略要点 敌人基本上除了单体攻击威力较大外，没有什么特别有威胁的技能，由于其对物理攻击持有抗性，可以将队伍全部设定为魔法型的角色。

Mission　世界へ

攻略要点 前往ギルド长部屋与罗艾娜对话并选择"はい"就会发生情节，之后只要一直沿路前进来到最后的场景就会面对游戏的最终BOSS，一旦进入"歪な次元"就无法再返回之前的世界，一定要注意。

攻略要点 敌人本身对物理和魔法都持有抗性，所以将圣上面所说带有"贤者观榴"的效果才能顺利地突破一点。而且战斗会异常的艰难，建议战斗之前全员都装备上对人体持有抗性的饰品，这样就能大大减少其不时发动的吐息所造成的伤害。"净天转生"为全体多HITS伤害，一定要及时地回复；"太古の雾"则可消除我方所有的有利状态；当其发动"始まりの终わり"时，一定要保持下一回合全员的HP在30%以上，否则极有可能被之后发动的吐息攻击连打至死，在这招之后会有一段时间其物理和魔法的抗性会消失，一定要抓住机会尽快进入"Burst模式"使用强力技能攻击，只要掌握好回复和进攻的节奏，胜利的曙光就在眼前。

贤者の石详细调合方法

①アロママテリア

材料1：圣辉石

使用アルテナ灵魂(イシュタル大庭园ワンシル族集落购买)、紫水晶花(ダカスクス水晶谷切草收集)、クロム水晶(ダカスクス水晶谷ベギー族集落购买)调合。

材料2：ペンタグル

将圣辉石的第一个材料替换为ペンデローク(ダカスクス水晶谷北的でかぷに掉落或通过其他任务获得)，再加上紫水晶花、クロム水晶调合。

材料3：リフュールブレス

将リフュールネックレス的第一个材料替换为ネクタルスーパー(合成方法请见第9章Guest8)，再加上哲学者の土、メルト涌水(ダカスクス水晶谷ベギー族集落购买)调合。

材料4：盐

食料品エブリ购买。

②圣辉石(方法同上)

③ドンケルハイト(イシュタル大庭园探索点数达到10000的奖励)

④龙の舌(古城世界グリモア地下ネクロヒドラ掉落)

游戏资料详细收录
全面研究下期登场

通关之后 游戏会要求玩家进行记录，这样在重新开始游戏会在标题画面追加"Extra"的选项，进入其中可以选择"图鉴"、"音乐欣赏"、"声优介绍"模式。

让传说在你我手中终结！



相信正如我们杂志从上期开始所做的宣传一样，已经有大量的读者都将关注的目光投向了这款标志着一个经典系列完结的作品。其实不可否认，以一款RPG游戏的标准来看，"《异度传说》系列"只能说是"中规中矩"，缺少突出特色的战斗确实使这个系列很难跻身于"神作"的行列，而颇受争议的人设更是将世人的关注从游戏本身的素质上移开(甚至在某段时间，一提到《异度传说 二章》就会很自然地想到"邪神"二字……)。然而《异度》真正的魅力并不会因此而衰退，庞大的世界观、身世复杂又充满个性的角色都牢牢地吸引着每一个触碰过她的人，更不用说渗透于整个游戏世界的浓厚宗教色彩以及那众多高潮迭起的故事情节……

正因如此，本次将不同于以往的RPG攻略，我们将以小说风格的剧情介绍为主(相信熟悉这个系列的玩家一定都知道这样做的原因……)。因为十六夜是第一次尝试这样的写法，因此肯定会有不少有待改进的地方，希望大家能够来信多多指点。另外，还要感谢RaXpo提供游戏的流程攻略，同时也希望所有阳光学员能够继续积极参与杂志的内容制作。

文 十六夜 协力 UCG阳光育成计划成员RaXpo

异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说 Bandai Namco Games RPG
PS2 2006年7月6日 日版
推荐玩家年龄 15岁以上

战斗画面详解

基本操作

按键	功能
方向键	步行移动
左摇杆	跑动
○键	调查/决定
△键	开启主菜单
×键	取消
□键	攻击锁定目标、与NPC详细交谈(城市、迷宫) 切换情报、显示特殊道具、切换领队(主菜单)
L1/R1	变更锁定目标(城市、迷宫) 显示其他角色装备、状态(主菜单)
L2	步行移动
R2	设置陷阱(按□键设定)
SELECT	开启自动对话模式(剧情)
START	暂停



1 指令菜单



无论是角色战还是机甲战玩家都可以通过指令菜单来控制角色的行动。需要注意的是，角色战利用"チェンジ"换人后，新上场的同伴只能在下一回合才能行动。而在机甲战中"チャージ"除了让机体防御外还能回复15%的耐久值。建议到后期购买芯片D-チャージ(チャージ回复量UP)，这样每次回复量能够达到20000以上。

指令	效果
攻击	使用所装备的武器发动进攻，默认属性为物理。
特技	アーツ攻击，需要消耗EP。分为直接伤害系以及致晕系，其中致晕系实用度较高。
以太术	エーテル，需要消耗EP。主要类型为属性攻击、辅助效果以及回复HP。
必杀技	发动必杀技需要消耗一定的加速槽，而必杀技根据使用次数的增加等级会相应提高。另外，使用必杀技打倒敌人后，能够获得经验值、SP值以及金钱1.5倍的额外奖励(被称作"FS BONUS")。
道具	アイテム，使用道具同样会消耗角色的行动次数。
警戒	角色战专用指令，角色在下次行动前都处于防御状态。
更换队员	更换场上的角色，但要消耗一次行动。
逃走	除BOSS战外都可以使用。另外如果在战斗中打倒了敌人，即使逃走也能获得应得的奖励。
チャージ	机甲战专用指令。在下次行动前E.S.将处于防御状态，并回复15%的耐久值。
阿尼玛觉醒	阿尼玛等级最高为3级。发动后机体的EN消耗会非常小，而且解除所有负面效果。在结束前能够使用一次相应级别的必杀攻击。

阿尼玛觉醒效果	
等级1	EN消耗量为80%/持续两回合/可使用必杀技1
等级2	EN消耗量为75%/持续两回合/可使用必杀技2
等级3	EN消耗量为75%/持续三回合/可使用必杀技3

2 行动顺序

角色的AGI(速度)数值高低决定了战斗中的行动顺序。进入战斗后，我方角色与敌人的行动顺序都会一同表示在画面的左上方。角色战中玩家能够通过特技、以太术等手段增加我方成员速度或是降低敌人的速度，而在机甲战中就只能靠附带降速效果的武器了。另外，如果能从敌人身后靠近，那么就一定会是玩家先制，而且还处于敌人背后，攻击时会心率上升。不过要想从敌人身后靠近并不是那么容易(尤其是到了后期)，除了使用陷阱外，就只能靠掌握敌人的行动规律。需要注意的是，由于跑动的声音很容易引起敌人的注意，因此如果打算偷袭，就一定要在离目标3、4个身位的时候换成步行移动(用方向键或按住L2)。

3 敌人种族

游戏中敌人存在种族的设定。不同的角色擅长攻击的种族不同，而且有些特技只能针对某些种族的敌人。在战斗中，敌人的种族显示在行动顺序中，其中B代表生物系、M代表机械系、G代表灵知系。针对不同的种族选择角色以及攻击方式是战斗的最基础思路。

4 加速槽

当玩家通过各种攻击对敌人造成伤害后加速槽便会增长。发动必杀要消耗相应的加速槽，另外玩家也可以通过消耗1级加速槽增加1次我方角色行动机会。

5 崩坏槽

当在战斗中无论敌我受到攻击，崩坏槽都会上升，当到达100%时就会进入无法行动的"眩晕状态"。玩家可以利用特技来降低崩坏值，而不少BOSS战都可以将崩坏槽作为主攻的方向。

6 EN值

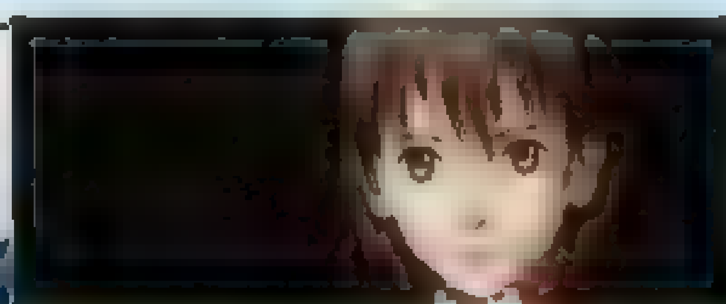
E.S.的所有普通攻击都会消耗EN值，在EN值允许情况下玩家能够自由选择攻击手段。EN值会在下一回合完全恢复。

7 阿尼玛值

与角色战一样，当对敌人造成伤害后阿尼玛值会上升。随剧情发展阿尼玛等级最大为3。

Chapter0 序章

终结从这里开始



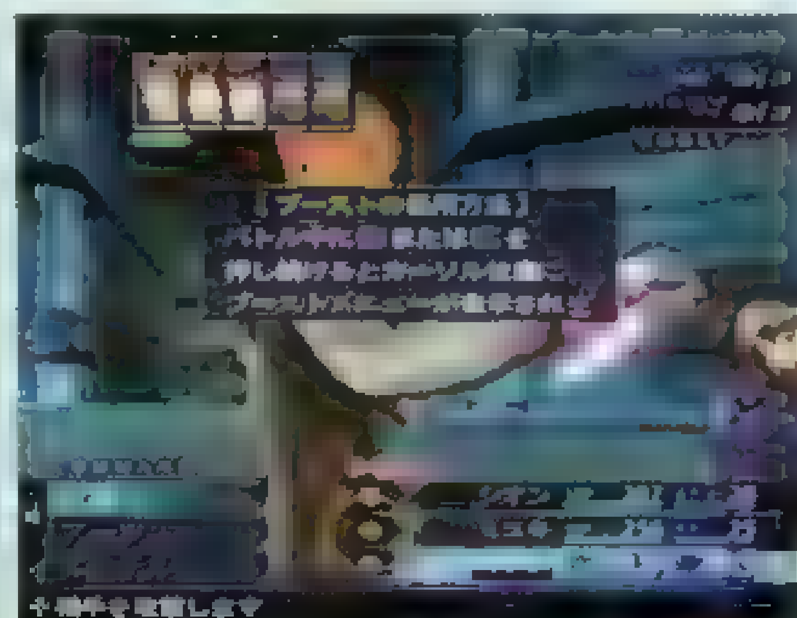
流程介绍

第1セクター

剧情结束后会有一些系统的教学，一直往前走就行，破坏挡路的墙后破坏前面左右两个柱子就能打开门继续前进。进去后要用切换锁定目标来解第一个谜题——先锁定中间的障碍物并破坏掉，然后按从蓝到红的顺序锁定攻击即可，如果失败了可以通过旁边的按钮重新再来。继续前进来到黄色的门前会先看到往右的岔路，走那条岔道可以在路上拿到道具，沿路一直走会再次回到黄色的门前。进入黄色的门后，先调查边上的按钮，然后站在高地上按照地上所显示的颜色的顺序打碎玻璃就可以继续前进。(需要注意的是颜色的顺序每次都随机。)

第2セクター

来到这里后会发生战斗，因为为了服务教学模式所以战斗很简单。沿途有些路口需要消灭掉那里的敌人才能通过，走岔路的话还可以拿到点道具。



▲在战斗中按住R1或R2，就能够通过不同的按键增加我方一名角色的行动次数。

第3セクター

出来往前走，按下按钮出现路，往右的岔路走有另一个按钮。然后往回走，沿路按下第三个按钮出现新的两条路(紫色)，(往回走通过紫色的路拿好宝箱后按下按钮出现红色的路，可以不用绕路了)一直前进通过传送点来到区域四。

第4セクター

到第四区域会教你使用陷阱的方法，没什么难点，中间的敌人背后有宝箱，注意回收。到达下一个地图后先去左右两边的蓝色圆盘上传送，接着按下按钮解除机关。之后按下最前面的按钮，接着回过头调查中间的按钮就可以传送到第五区域。

第5セクター

按下前面的按钮就会发生剧情，一段剧情后发生BOSS战。BOSS的攻击比较单调，基本都是对着同一个人进攻，一次100多伤害，注意回复就行，BOSS偶尔会使用全体攻击，不过也构不成什么威胁。



▲与BOSS的战斗尤其需要注意属性相克问题，详细介绍参见本页最下端。

BOSS情报 シグルドリーヴァ	HP：3000	BL：120
	种族：G	属性：冰强化

随着数量众多的大型处理器从周围缓慢升起，紫苑等人终于找到了此次行动的最终目标，而接下来的就是要在对方采取措施前将所有能够让人们将Vector工业公司与灵知、U-TIC机关等联系到一起的资料拷贝走。

"卡南，你来负责资料的搜寻与处理。美雪，对网络的监控就交给你了。"不愧是经历了系列前两作的女主角，即使是身处对方的重要据点，也能做到临危不乱，冷静地按照计划指挥同伴行动。

"喂，到了这个地步，可不要再弄出什么纰漏了。"

"我知道了，为什么大家都要咬住这点不放……"听到连平时很厚道的卡南都开始刺激自己，美雪气得撅起了小嘴。"不过话说回来，我们这么做真的能将Vector的罪行公之于众吗？"

"美雪，对于'U.M.N.'你都了解些什么？"紫苑并没有直接回答美雪的问题，反而问起了她"基础知识"。

"诶？'U.M.N.'不就是'广域网络系统'的简称吗？"

"标准的名称应该是由非官方所拥有的'广域情报网络系统'。"卡南在一旁纠正道。"正是利用了'U.M.N.'的广域特性，现在的人们才能够实现空间跳跃以及超光速通信。"

"确实是相当'标准'的回答。不过你们不感到奇怪吗？这遍布在整个星云的广域网络究竟是谁，在何时搭建起来的呢？另外，搭建的方法是什么？又是谁在维护这个庞大的网络？即便是现在使用频率最高的空间跳跃用出口装置，又是由谁设置的？"

"这……"被紫苑这么一问，美雪确实也感觉到在这些习以为常的事物背后确实隐藏着什么。

"没有人知道它是怎么来的，没有人知道它是谁制造的，甚至没有人知道它运行的原理……然而即便如此，我们还是在使用着它，就仿佛是我们自己发明出来的一样平心静气地使用着。意识到这一点后，让人们有这种感觉的Vector工业公司，其用意就显得更加可疑了。"

"话虽如此，但刚才你所说的那些带有过于强烈的主观性。也许你说的确实有一定的道理，然而由于缺乏有力的证据，因此即使是我也很难赞同你的观点，更不用说是大众了。"不愧是卡南，无论在何种情况下，都能够客观地考虑问题。不仅卡南这样说，刚才被问住了的美雪也表示很难马上接受紫苑的那番话。

"是呀，我也希望刚才所说的那番话都只不过是自己胡乱思考后的结果。毕竟时至今日'U.M.N.'为我们的生活提供了不少便利。但正因如此才有必要香个水落石出，只有将'U.M.N.'的正体调查清楚，我们才能真正过上安心、幸福的生活。"

"奇怪了……紫苑前辈，这边的情况有些奇怪……"果然这次行动不会一帆风顺，在紫苑一行人正在查找有用情报的时候，负责监控网络的美雪好像遇到了



什么问题。

"什么'奇怪'，跟你说了多少次，'报告'一定要具体、准确。"可以看得出，紫苑对这个可爱的晚辈确实够严厉的了，不过也从侧面说明对美雪有着很大的期望。

"从300秒前开始，量子流的波形就出现了奇怪的波动。看这里，虽然形状与整个波形很类似，但还是能够发现不同点。可以肯定，我们现在所做的正在被什么人所干涉。"

"难道是系统网络发现了我们的入侵？有没有侦测到守卫机器人的靠近？"

"感知器上并没有侦测到有物体正在向我们移动，而网络方面也并没有受到反入侵的攻击……"卡南一边继续整理着情报一边冷静地回答着。"对方虽然知晓我们的行动但却丝毫没有要进一步干涉的意思——简直就像是在观察着我们一样……"

"观察……先不管究竟是谁、出于什么目的，现在这种情况我们拖的时间越长越危险。卡南，加快情报收集的速度。"

没错，这次行动的目的就是找到相应的资料就可以。无论是紫苑还是其他人都不希望节外生枝。然而事态并不都会按照我们的意愿发展，随着刺目的警报声在整个大楼响起，不知利用了什么方法，资料室里出现了大量的灵知，而其中一个正挡在了紫苑等人的面前……

阳光、沙滩、海水。上次行动成功脱出后，紫苑将搜集到的资料交给了卡南带回去解析，而现在她独自一人在位于小岛的营地修养。确实，对于紫苑来说，经历了之前那么多事件，是该好好休息一下了。

"紫苑前辈，假期过得怎么……哇，好性感呀！"确实，无论是谁看到紫苑的这身泳装，反应都是一样的。

"美雪，怎么感觉你越来越像个大叔了……"

"说起来那时大家能够顺利完成任务真是太好了。"美雪转变话题确实有一套。

"说到底，之前没能调查清楚大楼的守备分布，害得我们没行动之前就打了一仗的人是谁来着……"

"别再提那会儿的事了，人家这不是已经在反省了吗……"躲了半天最后还是没逃了这顿骂。

"说正经的，情报的解析进展如何了？"

"情报的解析请不用担心，现在解密工作已经全部完成了。虽然存在百万分之一的损失，但不会影响到情报的真实性。"

"不愧是原Vector工业公司一局的开发主任，无论是实力还是意识都不输给你哥哥。"德克图丝接过了话题。"接下来的解析工作就交给我们这边来处理，还有就是你之前拜托我调查的事情一有了结果就立刻通知你。"

"不过……紫苑前辈，我们这么做真的好吗？"毕竟不能与紫苑相比，美雪对今后的行动感到担心也是情有可原的。

"到了现在你还说这种话……再说，当初是谁哭着喊着说要帮忙的？"

"可是我们现在做的与'犯罪'没有什么区别呀……"

"确实如你所说。不过包括之前那次

小贴士 战斗中玩家能够看到目标的对属性攻击的相性。◎代表弱点，能够造成1.5倍伤害。其次的△为强化，只能造成一半的伤害。-为吸收，不仅不能造成伤害还会为目标回复HP。×为无效，玩家的攻击无法造成任何伤害

灵知的出现，现在已经很明显地表明灵知现象与U.M.N.之前存在着紧密的联系。U.M.N.潜在的危险性自不必说，甚至还有可能正是U.M.N.将灵知召唤出来的！约齐姆博识、U-TIC机关、移民船团以及U.M.N.的构建，这一切如果都与Vector有关的话……”话说到一半，紫苑沉默了一段时间“如果真是这样的话，那么Vector对于KOS-MOS的开发，其背后也一定有着什么不可告人的秘密。可能的话，我已经不想再让KOS-MOS遇上之前那样的事情了。”



从海滩回到营地的紫苑，第一眼就看到了通讯机上闪耀着的红灯。“看来真正悠闲的假期只存在于幻想中”，抱怨归抱怨，紫苑还是马上打开了开关。

“诶……那个……对了，好、好久不见了，主任。”仔细想想，已经有半年的时间没有见到这张熟悉的面孔了，虽然是留言但在紫苑看来还是非常亲切。

“实际上有件非常重要的事情，但我实在不知道应该怎样跟主任您说……在前不久刚刚结束的董事会上正式决定终止一局负责的KOS-MOS开发计划。虽然名义上是将计划交由军部，但实际上跟终止没有区别。命令生效是在下个月，而现在我们大家都在忙着整理之前各种数据与资料，不过因为主任的离开现在大家的情绪都很低落，我希望您能过来看看大家，同时也再见KOS-MOS一面。知道主任您现在一定有很多事，但大家真的很想能见您一面，主任要是能来，KOS-MOS也一定会非常高兴的。我们大家都期待着与您的再会。”

“原来……因为我的原因最终这个计划还是夭折了，相信凯文前辈一定会对我失望吧……”

流程介绍

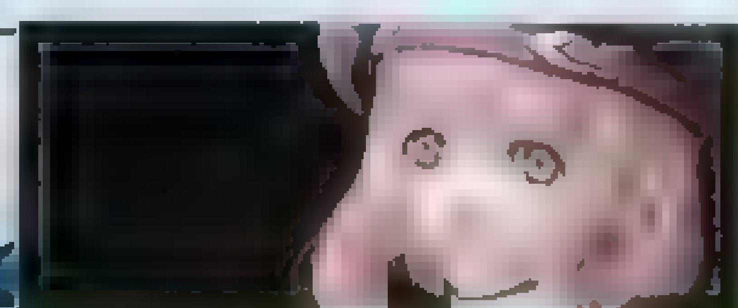
ヘディア岛

想不到这么早就可以看到紫苑的泳装了……剧情后往前走，攻击椰子树可以把椰子打下来，打坏椰子会有道具。往记录点后面的小路走发生剧情，过去调查桌子上的电脑，要在后面才有用。之后的剧情里会有回忆的片断，注意看得话会发现紫苑的对话框里的头像发型和画面中的发型左右相反……之后序章结束。



▲这一部分不会出现战斗，因此玩家尽可以放心地四处探索。

Chapter1 1章 异动的浮游岛



随着被称作“林璐·露·夏特”的不明浮岛突然出现，各方的反应都不一样。尤丽博士这边虽然很想马上投入人力进行调查，但由于军部以及议会内部很多人都与卡鲁姆斯存在着千丝万缕的联系，因此真要实际执行起来，单是应付来自各方的压力就已经让人引接不暇了。正因如此，调查这块大陆的任务就落到了吉尼亚斯他们身上。

“军部以及议会目前光应对卡鲁姆斯就已经吃不消了，因此尤丽博士申请调查‘林璐·露·夏特’的提案基本不用指望有下文。”在幽兰黛儿，该南将现状转告给了吉尼亚斯。

“反正最近我们也闲得有些无聊，正好可以用这件事来打发时间。”对于这个任务吉尼亚斯当然是很乐意了。

“从非官方的途经得知，所属于卡鲁姆斯的一部分舰队正在向目标地点移动。”

“如果说卡鲁姆斯会对那里感兴趣，就说明那里一定有什么好东西。”

“这次对‘林璐·露·夏特’的调查可以说已经上升到政治高度了，原本我也应该随你们一同前往，但这边很多事情都离不开人，因此只能拜托给你们了。那小子要是使性子，耍小脾气的话你俩就狠狠地给他一下，不用客气。”最后这句话是该南特意说给美林和雪莉的。

“没问题！”两位小姐异口同声，相当有默契。



“少主人，只让艾尔萨号同前往没问题吗？让幽兰黛儿一同过去不是更保险。”

“我们这次又不是去打仗，单纯调查的话灵活机动的艾尔萨会更方便一些。幽兰黛儿在后方做策应就足够了。即使遇到什么，我们这边还有E.S.不是？你们不用担心。”

“少主人，话虽这么说还是小心一些的好。现在有迹象表明那片宇域的灵知数量正在急剧增加。”

另一方面，马格里斯率领部队已经先行到达了“林璐·露·夏特”，此时贝尔格雷正在向他汇报战况。

“目前进攻‘林璐·露·夏特’的连邦舰队已经基本被利夏尔特和赫尔曼的E.S.打得溃不成军了，照这个势头很快那帮家伙就得夹着尾巴滚回老家了。”

“…. ”

“怎么忽然一言不发了？”贝尔格雷原本还以为能够听到马格里斯讽刺的话。“难道是因为回到了故乡而感到伤感？”

“贝尔格雷，看看这满目疮痍的死都，你想到了什么？”马格里斯深沉的嗓音使这里的一切都显得更加悲凉。

“18年前，因为连邦的愚蠢以及自大，令佐哈尔失控暴走，最终使我们的故乡成为了一颗死星……”

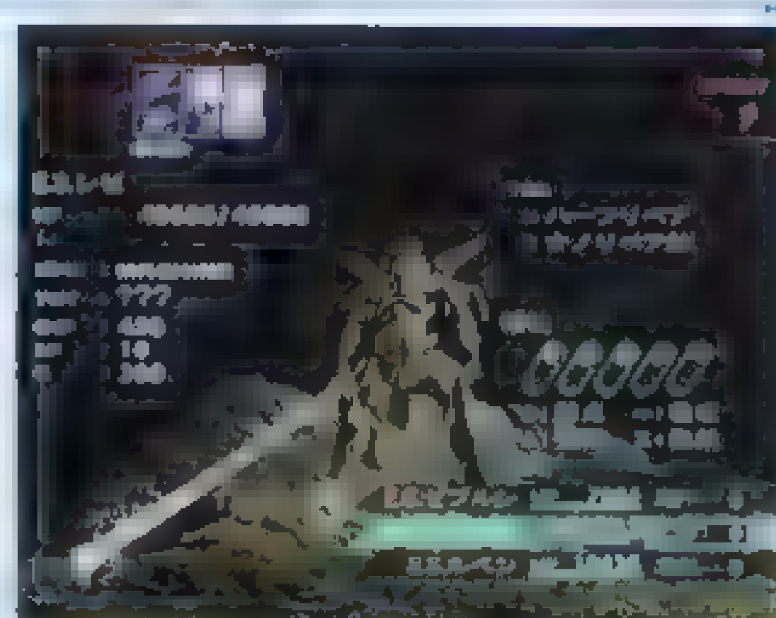
“没错，正是连邦那次试验的失败使这里变成了这个样子。而他们居然为了不使自己的罪行败露，将整件事情掩盖了下来，甚至还想通过篡改记录将这里从历史上消除掉！”说到这里，马格里斯握紧了拳头。“然而现在，‘林璐·露·夏特’的出现正是这颗星球开始复苏的标志。因此，即使是赌上我们的生命也不能再让那些家伙踏上这片圣女安眠的土地！”

流程介绍

[illegible]宇宙区域

大段的剧情后进入第一次机器人战，机器人在攻击时都会消耗EN，而屏幕左方显示的就是EN槽，第一场战斗没有什么难度，就当熟悉熟悉系统吧。杂兵解决后是BOSS战，可以使用アニマ觉醒了，觉醒状态下可以使用威力超强的必杀技，对BOSS伤害极大(一次一万左右)。

BOSS资料	HP	45000	属性	无



▲在机甲战中，注意多利用チャージ来回复我方机体的耐久值，这样战斗会变得很轻松。

“艾尔萨没事吧？”收拾完附近的杂兵后吉尼亚斯首先关心的就是单独负责资料收集的艾尔萨号。

“非常安全，艾尔萨号周围没有敌影。”M.O.M.O.迅速启动广域探测系统，严密监视这片宇域的动向。“目前艾尔萨号正在座标Z255 Y724处收集资料。”

“吉尼亚斯，敌增援出现！”同样监视周围的卡奥斯率先发现了敌人。“但只有一架E.S.，正在朝这边高速移动！”

没错，驾驶这架装备了黑色长刀的E.S.的正是马格里斯，而他首先攻击的对象就是M.O.M.O.驾驶的赛布伦。

“M.O.M.O.，到后面去！”还好仁眼疾手快，替赛布伦挡住了攻击。

“这熟悉的刀法……果然是大佐！”虽然只有几个回合，但仁还是很快就认出了眼前的这个男人。“如果说连你都被惊动了，就说明这里一定什么重要的东西。”

“那又怎么样，仁？你以为我会轻易让你们过去吗？”

“大佐！为什么卡鲁姆斯会如此重视这里？在这片土地上到底隐藏了什么？”

“对于你们这些人没有什么好说的，让我来送你们归西吧！”在我方的集中攻击下虽然马格里斯的E.S.受到了一定的损伤，但仍无法阻止他继续发动进攻。正当两人战得难解难分的时候，整个“林璐·露·夏特”突然被光芒所包围。

“是时空转移！浮游大陆周边空间发生异常，虚数值持续增加！”M.O.M.O.快速地报告着观测结果。“整个宇域出现空间的逆向反转现象，大家迅速撤离这片宇域！”

“我怎么会让你跑掉！”马格里斯趁乱偷袭了正在撤离的仁，幸得艾尔萨号的突袭才让仁摆脱了危机。然而恼羞成怒的马格里斯破坏了艾尔萨号的推进装置，使得它被吸向了“林璐·露·夏特”。束手无策的众人只有暂时撤回幽兰黛儿为接下来营救艾尔萨号作准备。



隐藏服装 反复4次操作ダブリー矿山门口的钢爪敲坏箱子后可以获得M.O.M.O.的泳装；开启全部隔壁门后去エルザB1F格纳库与ヒオドア对话后可以获得KOS-MOS的泳装；完成迷你游戏Gemix的特级难度后可以获得基奇的泳装；开始游戏时继承前作记录可以获得紫苑之前的制服。

Chapter2 2章 KOS-MOS抢夺计划



在离开Vector工业公司之后，紫苑独自一人在第二米鲁奇亚的孤岛过着隐居的生活，然而来自阿伦的一个消息让紫苑受到了震惊，那就是在两天之前，Vector工业公司的开发部门经过研究最终决定要在本月结束的时候终止KOS-MOS的开发计划。得知这一消息后紫苑的心情非常复杂，在经过了反复的思考之后，她终于还是决定再去见KOS-MOS一面。

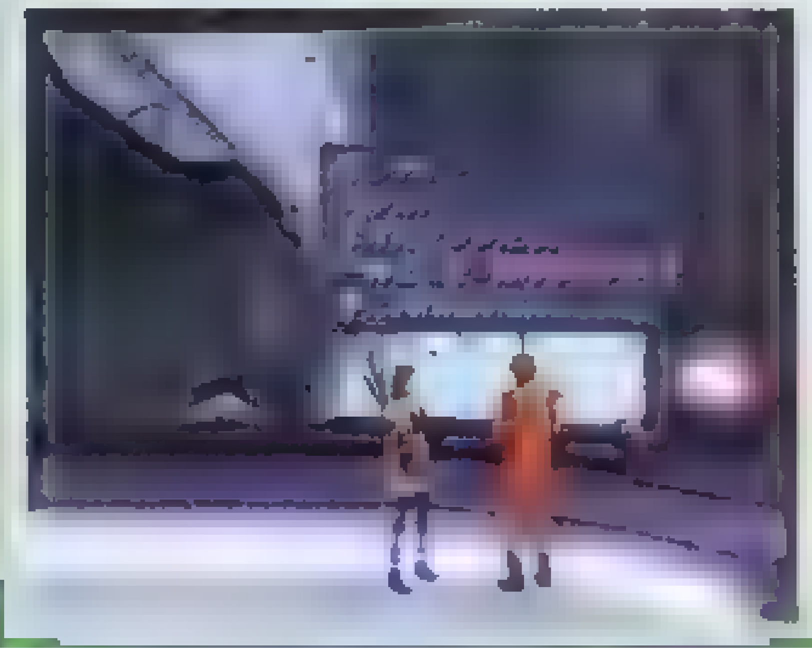




流程介绍

联邦轨道宇宙港

终于又可以操纵了，这里开始首次可以和NPC对话了。与以往不同，这次靠近NPC他们就会自动跳出对话框，这时候会有提示叫玩家按下方块键后才算真正和NPC进入对话。一直往前走，通过升降机来到下面发生剧情，剧情后往右走来到大地图，去下面的第1商业区南口。



第1商业区

第一个板块往北走，可以看到MO-BIUS Hotel(最高的那幢楼)，路上破坏拦路的车子就可以得到セグメント・ファイル，菜单里追加セグメント・F，以后可以在里面看セグメントアドレス的资料。进入Hotel后往里走遇到阿伦发生剧情，剧情后调查升降机里的蓝色闪光按钮来到701号室，下楼梯后又是剧情，睡醒后调查电脑，剧情。剧情后乘电梯下去，离开Hotel去南口的CafeStrada，进去后剧情。剧情结束后乘电梯下去剧情，结束后离开旅馆，去大地图东边的"统合先进技术试验场"。另外，城市中还有不少设施都能被破坏，其中有些是有道具的，大家可以探索一下。

驾驶E.S.来到"佐哈尔计划"的总部，同时也是星团连邦主星的第五耶路撒冷，在宾馆的大堂紫苑见到了早已在此等候的阿伦。

"不仅是我个人，开发部的很多人都对上面突然决定终止开发计划表示不满。毕竟开发计划进行到现在所牵扯到的不光是我们一局，原本为了接下进行其他测试已经做了不少前期准备。但谁想到说终止就终止，不等于是让大家的努力全都白费了吗。"还没寒暄几句，阿伦便开始向紫苑抱怨。不过这也不能怪他，多年的梦想与努力只因为某个人的一句话、一个决定就变得毫无价值，无论是谁都很难接受。

原本阿伦还想与半年没见的紫苑叙叙旧，但来自美雪的信息在恰到好处的时间插了进来。倒不是这小姑娘故意要当电灯泡，原来在阿伦上午离开公司接紫苑的时候，上面突然决定要让KOS-MOS参加预定在明天进行的新兵器发表会。正因如此，为了能赶在明天演习前将KOS-MOS的机能调整到最佳状态，美雪特来催促这位接替紫苑担任开发一局主任的阿伦。

送走阿伦紫苑小憩了一会，不过很快就收到了来自卡奥斯的信息。

"下落不明！？"在咖啡馆，紫苑从卡奥斯口中得知了在"林璐·露·夏特"的一战中艾尔萨号被卷入了相转移时空。然而还没等卡奥斯把详细情况介绍清楚，紫苑头痛的老毛病又突然发作了。不过这次明显要严重许多，紫苑还没反应过来就昏倒在了桌子上。

躺在宾馆房间里的紫苑终于恢复了意识，而她隐约记得好像自己同巫毒进行过对话，但具体说了些什么就完全记不得了。现在也容不得紫苑多想，因为阿伦已经在楼下的大厅里等了很久了。

一同来到统合先进技术试验场，总算是赶上了本次演习的重头——传说中的T兵器首次公开实战测试。

"那……那不就是KOS-MOS……"不仅是紫苑，相信所有第一次看到T-elos的人反应都会是一样。

"我说的没错吧，主任？跟咱们的KOS-MOS一模一样。"阿伦继续对一脸震惊的紫苑说道"开发代码TP-XX，正式名称T-elos，与KOS-MOS不同，她已经是最终版本了。根据上面的意思，T-elos将代替我们的KOS-MOS作为'佐哈尔计划'新的核心，成为对灵知用新型兵器之一。"



"之一？"紫苑真的感到在这半年的时间里发生的事情太多了。不过还没等阿伦解释，演习便已经开始了。看到眼前布满演习场的灵知，紫苑再次吃了一惊。

"为了这次T-elos的实战演习，军部特别从Vector那里接收了相当数量的灵知。不过再详细的情报就不得而知了。"

"被Vector捕获的灵知……"作为灵知事件的直接关系人，紫苑很难想像Vector已经拥有了能够控制灵知的方法，而就在她重新确认这些令自己震惊的消息时，T-elos的实战演习已经结束了！成果相当"喜人"，T-elos瞬杀了试验场的所有灵知。

接下来轮到KOS-MOS上场了，然而她并不是演习的主体，真正的意义是要测试连邦新入手的E.S.——欧美伽·革命的实战能力。虽然KOS-MOS全力迎战，但毕竟双方实力相差过于悬殊，KOS-MOS凭借长久以来积累下来的战斗经验还能勉强招架住对方的进攻。就在她渐渐处于下风的时候，欧美伽的驾驶员亚伯不明原因地暴走，由于他的无差别攻击使得整个场地一片狼藉，演习也只能被迫取消。



"要想通过外界力量打破那个超球面体，只有拥有与装备在欧美伽上的相转移炮同等出力的装置才有可能。"在研究室，卡南正在与尤丽博士研究如何营救艾尔萨号。

"刚才你也看到，现在无论是系统还是驾驶员都还有很多不安定因素，因此不可能使用欧美伽。而且即便全都没有问题，那个迪米特利也绝不会允许的。"

"其实现在除了动用欧美伽，还有一种方法能够突破超球面体的外层。"

"可资料显示联邦的所有武器中已经没有附和要求的了。"说着，尤丽博士再一次进行了确认。

"KOS-MOS的第三种兵装。如果是拥有与E.S.同等级别出力的KOS-MOS，也许能够实现……"

与此同时，回到宾馆的紫苑，接到了德克图丝发来的消息，原来之前拜托她调查的事情已经基本完成了。正如德克图丝所说"这个世界上有些事情不知道反而会更幸福"，在调查了15年前的连邦先进技术特别监察局，也就是现在的U-TIC机关的相关资料后，紫苑的父亲、"苏方·紫苑"这个名字出现在了监察官的名单中。

"果然父亲当时与米兹拉希博士有过接触！"

"但也不能就此肯定是您的父亲与米兹拉希博士一同将灵知召唤出来的呀！更大的可能还是当时连邦政府的无能，没能控制住当时的局面，才导致那场悲剧的发生。"虽然前后两句话根本就没有逻辑关系，但紫苑知道美雪这是在安慰自己。

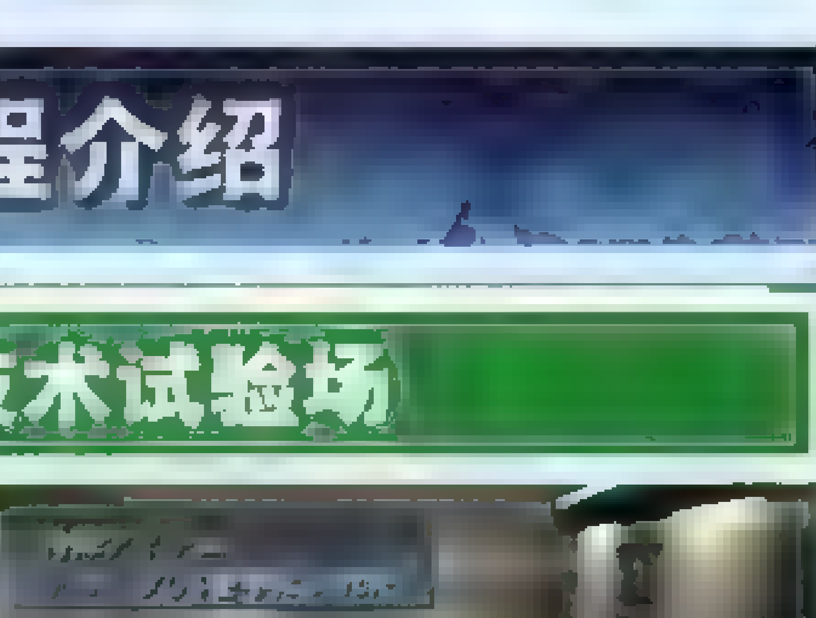
"然而即便是因为连邦的无能没有考虑到会发生那种情况，作为当事人没能有效地采取补救措施，这也是不能原谅的！"



流程介绍

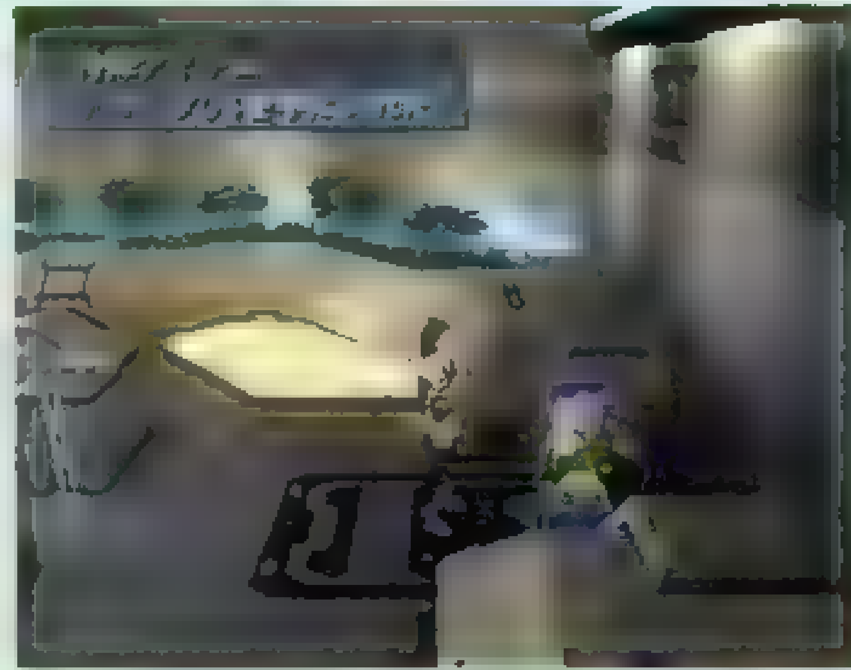
统合先进技术试验场

进入后发生剧情。剧情结束后到前面乘车，下车后来到里面进门发生剧情。演习结束后出门剧情。剧情后出门，进入有卫兵把守的门一直走出去乘车离开。来到有E.S的房间剧情。剧情后继续前进，来到最里面发生剧情。结束后回Hotel剧情。同样的，研究大楼中有不少房间都能找到道具。玩家一定要先彻底搜刮一遍后再去发展剧情。



第1商业区

大段的剧情结束后下电梯，又是剧情……。结束后去之前的宇宙港口，坐电梯上去来到紫苑最先出现的地方，进入右边的通道发生剧情。剧情结束后回到Hotel的大厅，这里遇到阿伦终于可以使用SP来学习技能了。准备好后和阿伦对话发生剧情。



换金道具 游戏中对钱的需求还是蛮大的，尤其是到了中后期，要想同时为所有的队员更换武器装备或是E.S.的部件，全部是一笔不小的开销。换金道具就是为了缓解玩家的经济压力二存在的。初期主要是铁クズ(15/个)以及认识票(100/个)，到了后起就是ジャンク回路(200/个)以及阶级章(500/个)。

统合先进技术试验场

搭乘记录点边上的缆车来到里面，这里的敌人开始比之前能力提高了，建议花点SP学减少BL槽的技能。到里面后去2号口乘车到达内部。进入门口有机器人看守的那边，走到下面乘5号车，来到里面发生剧情。之后乘里面的电梯下楼，到楼下后先去升降机边上的门外打开开关，接着坐升降机下去，来到有4个移动机关的地方，从左到右记为1234，按照2431的顺序去打即可通过。

再坐升降机来到上面，先出门打开开关，之后来到里面乘电梯上去，走几步会看到BOSS，通过记录点边上的门进去乘坐电梯上去，这里会遇到机器人敌人，用以太魔法攻击比较有效。进去按下红色的开关就可以乘电梯下去拿到道具，之后往右走，来到最里面，经过记忆点乘电梯下去发生剧情。

之后跟着白衣少年走，来到都是废墟的地方发生剧情，KOS-MOS加入，之后破坏右上的障碍物离开这里。往里走发生剧情，剧情后坐升降机上去，注意这里玩家背后会有数个机器人冲出来，选择逃跑或者战斗都可以，来到前面发生BOSS战。BOSS的攻击力比较高，还会



强力的全体攻击，要注意恢复，BOSS在HP低于一半时，能力会上升。胜利后剧情，第二章结束。

BOSS资料
HP：45000 EP：200
BL：270 种族：G 属性：B弱

“KOS-MOS！”终于在废弃场，紫苑等人找到了被抛弃了的KOS-MOS。“居然被扔到了这里……太过分了。”

“虽然有所损伤，但主要部件都没有破损，只要稍微调整一下就能够马上再启动。”阿伦马上便开始了启动前的调整。

“早上好，紫苑。”经过众人的努力，原本可能要永远沉睡在这阴暗角落的KOS-MOS终于再次站了起来。

“对不起，KOS-KOS，我来晚了……”再也抑制不住激动心情的紫苑跑上前去紧紧抱住了KOS MOS，她再次意识到KOS-MOS对于自己是多么的重要。

Chapter3 3章 KOS-MOS的最期！？

果然，KOS-MOS并没有辜负大家的期望。在她全力一击的巨大威力下，超球面体外围的能量层被打开了一个巨大的口子，利用这个机会紫苑等人驾驶E.S.迅速突入。

“确认E.S.已经成功突入超球面体内部！刚刚由于攻击而产生的缺口正在逐渐闭合！周边宇域灵知群消失。E.S.全机雷达探测不能，自此开始将失去与他们的任何通讯联系。”随着幽兰黛儿上百式观测机器人的报告，紫苑等人此次营救行动的第一步算是成功了。

“下面就看少主人他们的了……”

“推进系统不能正常工作？”紫苑等人虽然成功与艾尔萨号会合，但摆在众人面前的问题是艾尔萨号的推进装置莫名其妙地无法正常运转，而这也意味着除非找到解决办法或是替代装置，否则艾尔萨号是不可能离开这个空间的。

“与其在这里瞎琢磨，不如先调查一下周围的环境，在我看来，一定是这一区域的某些东西影响了艾尔萨号的推进装置。”

流程介绍

浮游大陆(E.S.部分)

回到了玩家再熟悉不过的太空船上，最左边的房间里调查机器人边上的游戏机可以玩迷你游戏。坐电梯去B1F的格纳库选择乘坐E.S.出去，路上会看到一种破坏不了的紫色矿石，需要通过让两块相同的这样的石头相撞才能破坏。来到上面的记忆点，先去边上的山洞里，从右边走来到最上面把矿石打下去，这样就可以通过记录点边上的路了，(会自动回到记录点旁)来到里面宽敞处发生剧情，BOSS出现。BOSS的HP低于一半后会使用觉醒，一次攻击伤害1万多……BOSS偶尔会用全体攻击，觉醒后的攻击力一样恐怖……所以要注意HP的回复。胜利后剧情，之后转为人类部队。



BOSS资料
HP 85000
属性 无

“看吧……巨大的· · 不行，这种古老的语言我是完全搞不懂。”来到洞穴深处的众人在石壁上发现了一段由古代文字书写的短文。略知一二的吉尼亚斯很快便放弃了解读。

“看吧，强烈的地震即将来临！这将是主的仆人降临前的预告，而一片废墟的大地将成为他的御座……”

“能够看得懂吗，M.O.M.O？”

“不，但这与爸爸遗留下来Y资料所记载的一部分相吻合。”

正当大家研究这段话的时候，蓝色圣约者出现在了众人面前。

“瓦、瓦吉尔中尉！”紫苑不敢相信，原本已经死去的人现在就站在自己的面前。

“停！叙旧的话这里就免了吧，原本我也不是为了说那些而特意来到这么个烂地方的。正确地说是冲着你们的E.S.来的！”

“中尉，你不是已经在那个时候死了· · ”

“但为什么会出现在这里——你想问的就是这个，对吧？”瓦吉尔轻蔑地说着。“就凭你们几个是不可能理解生存与死亡真正涵义的。”

“你跟他们这些人讲这些是毫无意义的，除了浪费时间。”白色圣约者缓缓从空中降了下来。“对于我们来说现在最宝贵的正是时间。”看来白色圣约者说得没错，刚刚还在对突然出来搅局的白色圣约者喋喋不休的瓦吉尔懊恼着来到他的身边准备一同离开。而随着一道强光，瓦吉尔那台E.S.那夫塔利的“阿尼玛之器”与本体分离开来，随着两人一同消失在空中。此时，紫苑等人的E.S.由于受到石壁上文字的影响而彻底瘫痪，没有办法，众人只能徒步寻找返回艾尔萨号的道路。

在地表，众人来到了一个类似坟场的地方。这里的墓碑上除了标有众多熟悉的E.S.的名字外，在洞窟的深处紫苑被眼前的景象惊呆了。

“这……这里不就是当时在KOS-MOS深层意识中看到的地方嘛！为什么会在这里出现？”紫苑转过头看着KOS-MOS问道“KOS-MOS，你曾经来到过这里吗？”

“没有来过。在我的记忆库中并没有与这里的场景相吻合的数据。”

正当一行人准备离开这里继续寻找道路时，一束红色的激光笔直地飞向了紫苑。

“T-elos！”幸好KOS-MOS及时挡在了前面，才没有让紫苑受到攻击。而当大家看到攻击者的实体后，全都倒吸了一口冷气。

“终于迎来了第13把钥匙觉醒的时刻……”T-elos并不理会众人，嘴里说着含义不明的话。而这边只有卡奥斯一人仿佛意识到了什么。

“无法理解自我存在价值的人偶——KOS-MOS，为了实现完整的自我，就让我在这里把你彻底毁灭！”

流程介绍

浮游大陆(人部分)

进入后往前走，然后一直坐升降机上去到3F，顺路按下台座架起通路，同一个台座多按几次路也会不同。迷宫里没有岔路，所以只要不断的坐升降机来到上面即可，最上面发生剧情。



往上面走，一路打碎几个岩石，然后打碎某地下楼梯，进到里面宽敞处剧情，剧情后去最里面的棺材处剧情。打碎十字架后面的墙壁可以在里面得到特殊道具，离开的时候剧情，BOSS战。T-elos的回避率和攻击力都很高，要注意回复。可以用雷属性魔法为主要攻击手段。T-elos还会使用以太封印，这时候可以考虑替换队员，HP剩下一半左右时，她会开始使用必杀技，BOOST的几率也会提升，一次必杀攻击伤害1500左右，在她HP剩余不多时也会用。

BOSS资料
EP
种族 M
属性 雷弱 B强

最强武器1 在浮游大陆破坏水晶后获得ジオクリスタルの原石，之后拿去给船上女性房间里的男子加工成结晶，之后第9章去港上记录点边上的电脑处交给美雪就能获得紫苑的最强武器ミユキスペシャル。

"干掉了?"看着那熊熊烈火，众人都希望T-elos倒下了。然而所谓的戏剧性往往正是在这个时候得以体现。

"紫苑，目标出力值已经达到我的4.75倍，形势明显对我方不利。"KOS-MOS一边说着一边用身体挡住了紫苑"目标由我来牵制，你们请尽快撤离。"

正如众人所担心的，在受到刚才如此猛烈的攻击后，T-elos仍然气定情闲地站在对面。虽然KOS-MOS全力应战，但还是很快就陷入了被动的局面。

"以现在的情况，我最多只能再支撑140秒，请你们尽快撤离。"

"KOS-MOS，为什么你能够如此执迷不悟?完全不理解自己存在价值的你只不过是个躯壳罢了，不如为了我的觉醒乖乖任命吧!"说罢，T-elos便开启了胸前奇怪的装置，紧接着便开始聚集起巨大的能量。

"相转移炮!"紫苑一眼就看了出来。"难道她打算在这么近的距离使用!?"

相信KOS-MOS也一定知道这一攻击的威力，但她还是站在了众人的前面。随着剧烈的爆炸，被相转移炮命中的KOS-MOS缓缓倒下了。"我才是真正的'KOS-MOS'!"T-elos一边得意地说着，一边践踏着她的对手。



Chapter4 4章 她不会再醒过来了……

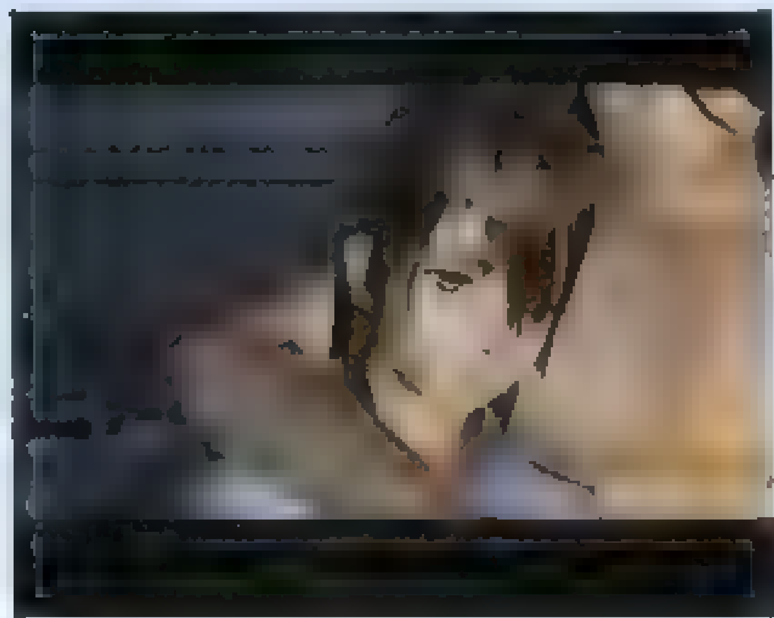


在KOS-MOS受到T-elos致命一击的同时，紫苑佩戴的挂坠发出了耀眼的光芒。与此同时，整个浮游大陆也随即开始发生剧烈的反应，被超球面体包裹住的空间加快了收缩的速度，最终伴随着强烈的振荡波，整个浮游大陆从这片宇域中完全消失了……

"好美的夜空呀……真难以相信正是因为灵知现象使无数的恒星灭亡，我们才能得以欣赏到这如此美丽的夜空。"紫苑仰望浩瀚的星空感慨万千。

"四千年前，人类由于无法抗拒的原因不得不来到宇宙定居。当我们被孤独完全包围的时候灵知便出现了——为了消除人类的存在而出现。"说话的正是紫苑的恋人凯文。

"祖父曾经说过，世间万物必有其存在的意义与理由，而如果说灵知的存在也有着其必然原因的话，那么也许命中注定我们就是要通过这种方式被毁灭……"





"命运是可以通过自己的双手来改变的，即便是全宇宙都在拒绝着我们。"

"正是为此前辈您制造了KOS-MOS?"

"我出生的那个星球因为灵知的出现而毁灭了，为了救我母亲放弃了自己获救的机会……是为了当时的无力而继续悔恨下去?是向夺走我一切的灵知复仇?其实即便是到了现在，究竟是为了什么而活下去，我仍然无法说清。我惟一能够肯定的就是KOS-MOS将是我们希望的化身。"

恬美的梦永远都是短暂的，当昏迷的紫苑醒来时发现刚刚还依偎在凯文前辈怀抱中的自己现在正躺在一片草地中。虽然花了一些时间，但总算是全员都汇集在一起了。就在紫苑等人寻找森林出口的时候，远处的大楼让所有人都吃了一惊。

"迷宫塔!那不正是在当年米鲁奇亚纷争时倒塌的研究中心吗!"

随着之后紫苑等人从合成人手中救出了还是连邦士兵的瓦吉尔，大家终于意识到由于受到之前超球面体异变的影响，使他们回到了15年前的米鲁奇亚。



"如果这里真是15年前的米鲁奇亚，那前面就应该是菲布所在的教堂，在那里应该能够为瓦吉尔疗伤。"果然正如紫苑料想到的，没走多远就在森林的边缘看到了一座古旧的教堂。菲布罗妮娅果然也在这里，当然她是不可能认出15年后长大了的紫苑。不过最让人意想不到的还是站在旁边幼年时期的紫苑。

"内脏部份受损伤太严重了，即使使用这里的治疗仪器我恐怕也……"虽然在菲布罗妮娅的坚持下，处在敌对立场的瓦吉尔得以顺利接收教会的治疗，但从仁的话中可以听出伤势严重的他情况并不乐观。

"请把我的器官移植给他吧。"一直静静站在旁边的菲布罗妮娅说出了所有人都没有想到的话。

"我并不是有意冒犯您，但您是合成人呀……到目前为止，还没有一次成功将合成人的器官移植给人类的例子。"

"我的基因是经过了特殊改造的。"菲布罗妮娅看来早就知道眼前这个男人会担心什么。"我是作为次世代合成人的试作型而由米兹拉希博士设计的。体内组织与人类的相似度非常高，相信一定能够与这位先生相匹配。"

"就算是这样，但失去器官的你……"

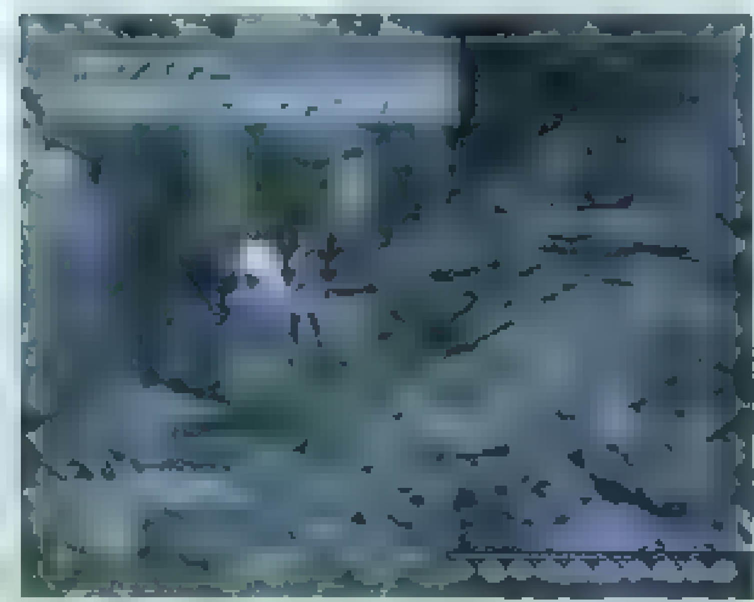
"如果我将内循环的机能暂时关闭的话应该能够再维持几个小时。只要在这期间更换备用的器官就没有问题了。比起我来，现在更应该先考虑这位先生。"

正是因为菲布罗妮娅，瓦吉尔总算是拣回了一条命，而更换了备用器官的菲布罗妮娅现正在紫苑等人的看护下修养。也该是他们转运，在与幼年紫苑交谈时得知艾尔萨号之前已经迫降在东面钟乳洞附近。

流程介绍

森林

这里开头只有紫苑一个人，往右走会遇到Jr.等人，之后一直前进。森林里的机器人攻击力非常高，一次镭射400多伤害，要小心。树枝上的宝箱需要在边上切换破坏障碍物后才能拿到。通过记录点进去发生剧情，建议先攻击名字带B的敌人，因为他会全体攻击，胜利后剧情。往前走一段后剧情。之后再往前走来到房屋前又是剧情。注意森林里有EX Skill 1。



教会

剧情结束后离开屋子，从左边的桥出去可以来到大地图上，往南走来到矿山。



タブリー矿山

进去后一段距离发生剧情。操纵升降机可以敲碎箱子得到里面的道具，进出地图反复4次可以得到MOMO的泳装。剧情后进入矿山，这里的敌人会用魔法，注意BL槽。通过途中记录点要滑过长长的轨道，走出山洞在前面就会遇到BOSS。BOSS有两个，建议先打倒机器人，因为它会全体攻击，比较麻烦。剩下一个女人的话比较好对付，注意多用交换队员来减缓BL槽的增加，胜利后剧情，接着来到钟乳洞。在里面发现了エルザ号，进入エルザ号后发生剧情，终于和众人见面了，同时第四章完。



HP：6000　EP：70　BL：300

种族：B HUMAN　属性：雷强化

HP：[illegible]000　EP：0　BL：480

种族：M[illegible]　属性：[illegible]弱/冰[illegible]/[illegible]强化

中途虽然被守山者的女儿麻衣误以为是U-TIC机关的走狗，但误会很快就澄清了。来到在艾尔萨号上，船长以及博士等人看到紫苑他们都非常高兴。

"KOS-MOS怎么样了?"刚刚大家都还非常高兴，但一听到紫苑问起KOS-MOS的事情来，全都一脸愁云。

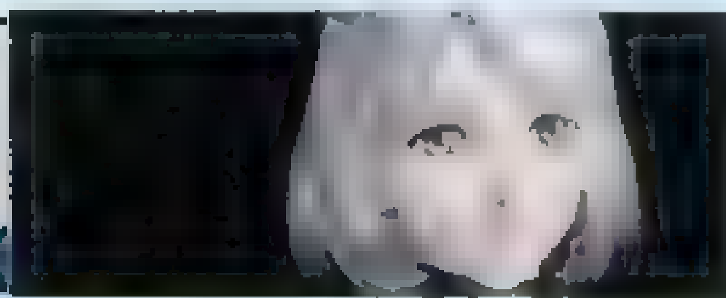
"紫苑，KOS-MOS我们已经回收了，但……还是你亲自去看一下的好……"

"与T-elos的一战，KOS-MOS身体的各个部分都受到了严重的损伤，尤其是核心部分。虽然我们已经将大部分受损部位修好、重新构建起控制系统，但对于核心部分的还原除了原设计者外，其他人都不可能完成。"看着瘫坐在地上的紫苑，阿伦用极低的声音说道："KOS-MOS不会再醒过来了……"



最强武器2 [illegible]男性[illegible]机器人处得知情报。接着在进入第9章后先买一把VB-红，然后到ミルチア大地图上找到十连玉，然后回去交给机器人即可得到仁的最强武器VB-曙光，另外还能同时得到[illegible]力的饰品九连玉。

Chapter5 5章 人与合成人



流程介绍

市街A地区

剧情结束后去楼下发生剧情，剧情后出去，经过大地图来到城市里。

这里可以买抽奖券，而中奖的结果将在第七章的时候公布。其中一等奖的号码为“68”，二等奖的号码为“37”，三等奖的号码为“12”。城市里也有不少东西可以破坏获得道具。右上角玻璃屋子最顶楼要用陷阱停住猫才能获得气球。



神经症治疗设施

来到大楼下，靠近门口发生剧情，接着从右边的玻璃门过去坐电梯到4楼，进入一排放间的第二间房间发生剧情。（第一间房间调查电脑可以得到一个密码51510，是大地图上的宝箱有关）出了房间后往左走发生剧情，再次回到博士房间，与博士对话后去5楼，调查大门发生剧情，之后到最里面左边的房间里发生剧情。剧情结束后带着小紫苑出大楼发生剧情。剧情后离开就会自动到教会，剧情后第五章结束。



“之前你们驾驶E.S.时所遇到的并不是什么‘异常状态’，其实就是作为‘动力源’的‘阿尼玛之器’消失了。”失去了KOS-MOS这一宝贵战力后，现在大家还要解决的就是发生在E.S.身上的问题。而博士正在向大家讲解导致异常发生的原因。

“难道是我们在穿越时空时所受到的影响？”

“如果要真是如此，那么不应该仅仅只发生这件事。仔细听着，对于目前这个世界，我们原本是不应该存在的。但随着滞留时间的延长，我们将会产生出越来越多的负能量。如果任由这种能量不断积累，最终的结果就是导致大量负能量在同一时间爆发。而爆发后所产生的能量将会改变这一宇域在空间以及时间上的位置。而如果我们能够控制好爆发后负能量对周围空间的影响，很有可能借此回到我们原本的时空。”不过博士同时还表示，虽然理论上没有问题，但必须先要给他时间才能研究出如何才能实现对负能量爆发的控制。

虽然目前还只是处于理论阶段，但大家都对博士抱有极大的信心。在KOS-MOS的整备室，阿伦找到了一直守护在KOS-MOS旁边的紫苑。现在对于回到了15年前的米鲁奇亚这一点已经没有人会怀疑了，然而摆在众人面前的另一个棘手问题就是再过几天，由于袭击以及灵知的突然出现，这里将彻底被毁灭。“无论我们有怎样的理由，也绝不能轻易干涉过去发生的事情”对于这一观点，作为一名科学家紫苑虽然能够理解，但她无论如何也不愿眼睁睁看着悲剧再次上演。被矛盾与困惑折磨着的紫苑，为了清醒一下头脑与阿伦一同前往市区。

在路上，紫苑看到了一辆遭到连邦袭击的U-TIC机关运输车停在路边，而在随后赶来调查的U-TIC部队中紫苑看到了当年的父亲。联想起之前德克图丝调查出父亲曾与U-TIC机关有过深层次接触的情报，紫苑换上了从运输车找到的U-TIC机关制服以及伪造的ID，带着阿伦潜入了迷宫塔大楼。

虽然成功混进了大楼，但完全没有目标的二人在里面漫无目的地寻找了很长时间，最后阴错阳差地遇到了米兹拉希博士，并被误以为是新派来的助手。原来米兹拉希博士正在进行将人的精神与佐哈尔直接进行连接的试验。然而在被实验者的名单中紫苑竟然看到了自己母亲的名字！不过还没等她回过神来，又一个残酷的事实摆在了她的面前——凯文前辈居然曾经在U-TIC机关工作，而且还是米兹拉希博士的助手！

“怎么回事，难道你们连进屋前要敲门都不知道吗！”按照米兹拉希博士的吩咐，紫苑来到了隔壁凯文的房间。然而眼前这个趾高气昂的年轻人正是之前在教会遇到的那个人。

“不好意思，请问您就是温尼寇特先生吧？米兹拉希博士要听取你的报告。”还好凯文没有认出紫苑，而在他回去整理报告资料的时候，紫苑在电脑的显示屏上看到了KOS-MOS基础核心构造的资料。

“看样子这些就是当初设计KOS-MOS时的基础理论以及核心方面构造以及系统的资料。”看来这个年轻人正是当年年轻的凯文，不过紫苑已经顾不上这些，现在需要做的就是马上将这些重要数据复制下来为修复KOS-MOS提供关键性的参考。

在阿伦的帮助下，紫苑有惊无险地取得了KOS-MOS的资料。接下来就是按照米兹拉希博士的要求前往5楼将被试验者的资料交给那里的负责人。正像所有人预料到的那样，在这里紫苑见到了15年前的父亲。

“资料放在那边就可以了。”苏方当然是不知道对面这个戴眼镜的女研究员就是自己的女儿。“对了，你用那台电脑分析一下数据，找出刚才试验进程出现错误的原因。”

然而这次紫苑并没有按照吩咐去操控电脑，反而死死地盯着实验台上躺着的人，那个人正是她的母亲！

“怎么回事，为什么站在那里发呆？”苏方很奇怪为什么这个人并没有按照自己的安排开始工作。

“她、她不是你的亲人吗！？”控制不住自己的紫苑终于爆发了。“你到底知不知道自己在做什么，居然用自己的亲人来做实验！”

“你到底在说什么？”

“我是在问你为什么要拿自己的妻子做这样的实验！不，不光是你的妻子，为什么你们要用人来进行这种试验！？”紫苑越说越激动“你难道没有看见，数值显示她的生命迹象正在逐渐衰退！？明明就是一个病人，为什么还要这样折磨她！”

“你刚才关注的只不过是些毫无意义的数字罢了。现在的她已经感觉不到任何痛楚了，所有的外在反应也只不过是神经末梢的条件反射罢了……”虽然他这么说着，但看着窗外的眼睛分明流露出一丝悲伤。“这里还轮不到你来指责我，区区一个研究员居然敢在这里大吵大闹，干扰我的工作！”

就在双方争执的时候，年幼的紫苑为了看望母亲来到了这里。虽然苏方坚持让她回去，但很久都没能见到母亲的小紫苑当然是不太愿意听话。看到这里，意识到自己过于意气用事的紫苑自愿要送小紫苑回家，而苏方正好也希望能够尽快继续试验，就这样紫苑顺利脱身了。

在教堂，瓦吉尔已经能够自己坐起来了，看着从小紫苑手中接过来的小花，他那颗不愿相信一切的心终于开始了转变，这时菲布罗妮娅走了进来。

“不要再靠近我了，合成人！”瓦吉尔仍然没有摒弃对合成人的成见。“这家伙就是U-TIC的合成人，你知道有多少人是死在他们手里的！”

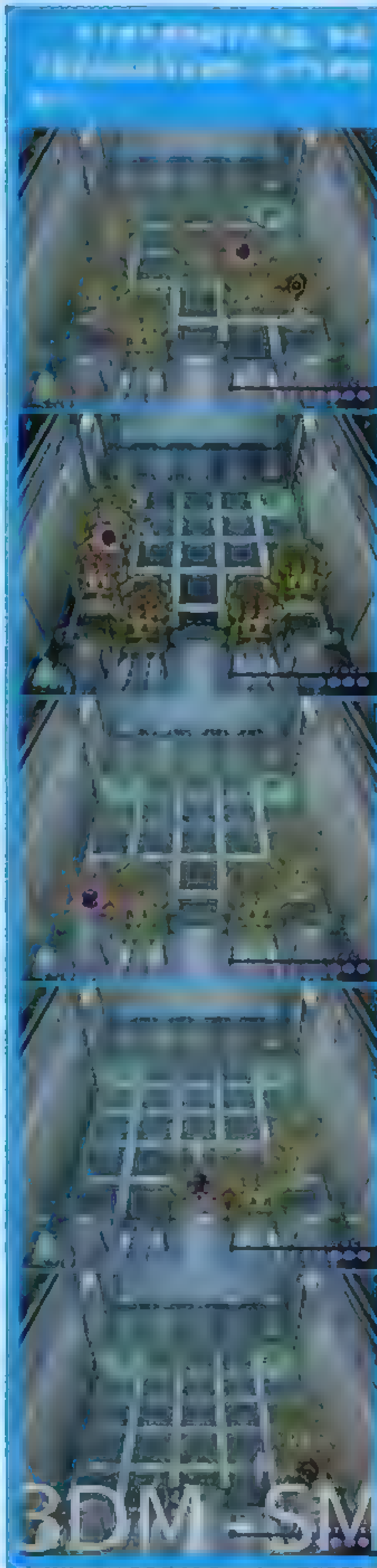
“住口，瓦吉尔！她可是你的救命恩人呀！”

“要知道是合成人救了我，当初还不如直接死了算了。一想到这家伙的一部分在我体内就想吐！等我能自由行动了马上就自杀！”

“请您不要再说这种让人悲伤的话，要知道为了救您，有多少人曾经努力过。”菲布罗妮娅温柔地说“请不要轻易就舍弃自己的生命。”

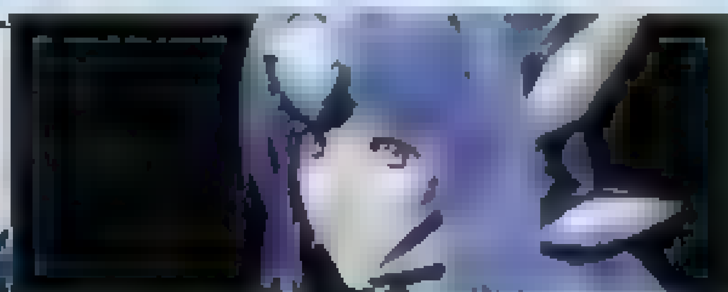
“明明是和合成人，居然还想挽救生命……”

“没错，正如您所说，我只是一个被制造出来的合成人。但我们存在的意义就是要有用于人类。为了这个目的，我的姐妹们忍受了种种难以想象的试验，但却一点都不怨恨人类。因为这对于不知‘生存’为何物的合成人来说，是证明我们曾经存在过的唯一方式。”



最强武器3 当游戏进入第9章后可以直接在商店花30万购买到KOS-MOS的最强武器KWP-XX。
当游戏进入第9章后，与女性房间里的机器人对话并完成找小狗的事件后获得M.O.M.O.的最强武器

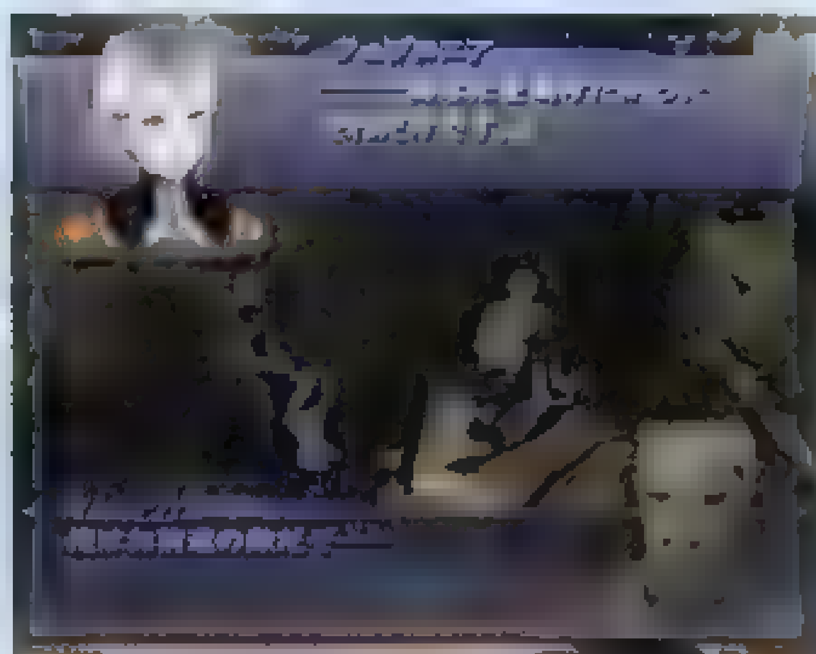
Chapter6 6章 红色圣约者——凯文



“为什么会帮助身为连邦兵的我？我可是你们的敌人呀！”瓦吉尔看着为自己送来午饭的菲布不解地问。

“也许正如你所说，但这些其实都跟我没有关系。”菲布稍稍停顿了一下。“仅仅就是想要让这个生命能延续下去。”

“我还是无法理解……你难道不知道我正是为了消灭这里的合成人而被派遣来的吗？也许你救活了我却反而被杀掉……”说最后一句话的时候，瓦吉尔将目光移向了旁边。



“没有，当时我没有去想任何事情，惟一知道的就是要把眼前这个人救活……难道在你眼中挽救一个人的生命就是如此奇怪吗？没有任何事物能够比生命更重要。”

“对于我来说，下达给我的命令就是一切，无论是人还是合成人，如果有必要我会毫不留情地扣动扳机。”

“其实军人也好合成人也罢，单从努力完成自己的使命这个角度来说，我们是一样的。我希望你能活下去，也正是为了实现这一目标我会陪在你的身边。”

“哼，不可理喻……”瓦吉尔自顾转过了身去，不过却用极低的声音说：“菜，很好吃……”

与此同时，获得了KOS-MOS的基础资料，博士等人马上着手进行分析并开始准备重建受损严重的核心部分。虽然有一些具体资料还有待再次确认，但整个修复工作还是进行得相当顺利。“博士，外层附属装甲已经装配完毕，全部修复作业结束！”随着最后移向工序的结束，终于到让KOS-MOS醒来的时候了。

“……”

漫长的等待，整个房间被沉默所占据着，而大家原本高涨的情绪也随着时间的延长而逐渐变得低落----是的，包裹着KOS-MOS的格纳舱没有丝毫的动静。

“奇怪呀？核心部分已经按照带回来的资料完美地修复好了呀？”确实如此，博士对于机械方面的造诣是毋庸置疑的。不过尽管如此，大家还是准备再次检查整个系统以及机械。“去把紫苑叫来，也许她能想到问题出在哪里……”

然而就在博士等人忙着检查系统时，黑色圣约者竟然站在了他们的身后！还好他的目标并不是这里的船员。在一阵爆炸过后，黑色圣约者一只手抱着(还好不是扛着……)装有KOS-MOS的格纳舱从房间里走了出来。

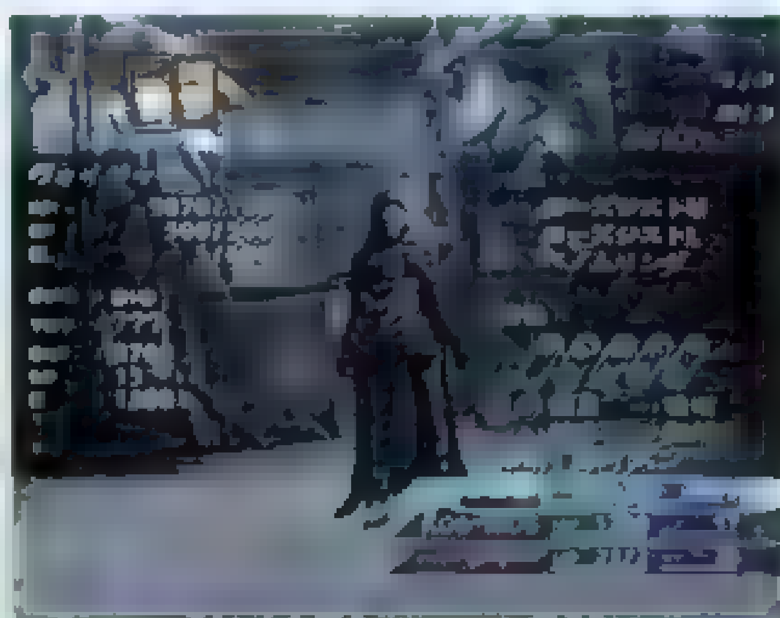


“危险，紫苑！不要过来！”虽然听到了吉尼亚斯的喊声，但眼看到KOS-MOS即将被别人带走，紫苑也顾不上那么多直接就冲了上去。然而毕竟她不擅长这种正面的战斗，黑色圣约者用一只手就将紫苑控制住了。就在最危机的时刻，一道再熟悉不过的闪光从格纳舱中发了出来。与此同时，黑色圣约者那正准备伸向紫苑脖颈的手被另一只手——准确地说是被从格纳舱中伸出来的手牢牢抓住了。

流程介绍

エルザ

剧情结束后乘电梯上去，去左边的房间玩小游戏，进去退出即可，之后剧情。KOS-MOS醒来后BOSS战。BOSS的HP很多，单体攻击伤害在500左右，会用全体攻击，虽然全体攻击伤害较小，但是会附加中毒效果。BOSS开头只会盯着一个人打，系统会给出提示，他对着谁笑打谁。BOSS的必杀伤害较大，在使用前也会有提示告诉玩家他要打谁，一般必杀的伤害在1200左右。胜利后剧情。



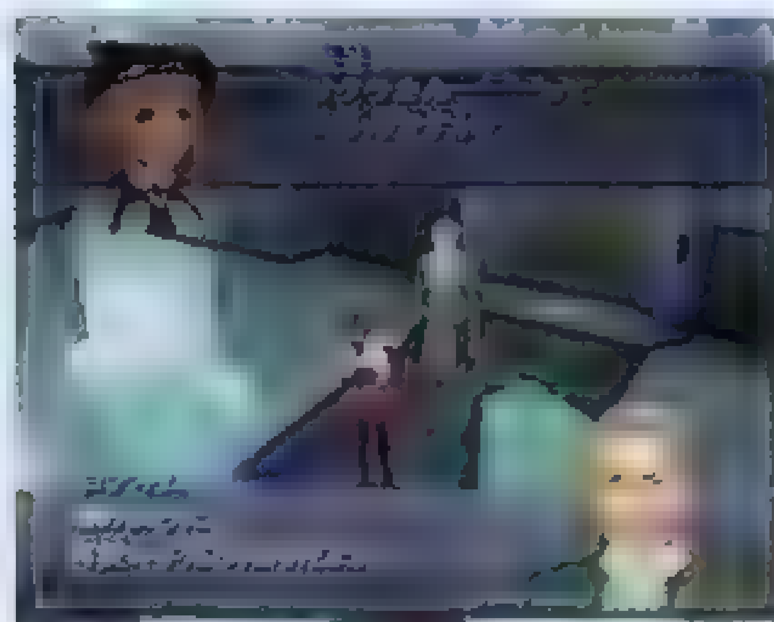
BOSS资料 ヴォイジャー

HP：10000 | EP：500 | BL：600

种族：B | 属性：火弱/冰、B强化/雷无效

在新生KOS-MOS的帮助下，紫苑等人终于将黑色圣约者击退，但她本人也因为过于劳累而昏倒了。在梦中，紫苑遇到了米兹拉希博士，通过与他的交谈紫苑对于父亲的一些想法似乎是有些理解了。但真正让她在意的却是隐约看到的与KOS-MOS拥有相同面孔的神秘女性

在之后召开的会议上，为了能更有效地应对来自各个方面的袭击，潜入迷宫塔找到‘阿尼玛之器’使E.S.启动成为了当务之急。利用紫苑伪造的ID，众人在夜幕的掩护下成功潜入了布满守卫的研究中心。在这里。M.O.M.O.终于见到了自己的制造者，如同父亲一般的米兹拉希博士。“爸爸、爸爸说我就是他和妈妈的第二个女儿……他说要不惜一切代价保护我们的未来……”在听了米兹拉希博士之所以参与研究佐哈尔、U.M.N的真正原因之后，M.O.M.O.被这执着的父爱所感动，靠在吉尼亚斯的肩膀上哭了起来。



随着潜入的继续，众人已经来到了研究大楼的深处，在一个特殊的房间里巨大的容器屹立在众人面前。

“这正是当年在米鲁奇亚纷争的时候U-TIC投入的试作战斗型合成人！”

“不、不可能……杀害母亲的合成人竟然就是在这里被制造出来的！”这些丑陋的怪物对于紫苑来说有着截然不同的含义。“是父亲与凯文前辈制造了杀害母亲的怪物！？”这一事实是如此的残酷，以至于就连我们坚强的紫苑也差一点被它击垮。但对于现在的紫苑来说，已经没有时间让她伤感、愤慨了，因为还有更重要的事情等着他们去完成。

流程介绍

ラビュリントス(人部分)

在エルザ上稍微做点准备后，就可以出发前往ラビュリントス，从正门进去后剧情，接着强制战斗。胜利后前进，坐电梯下去。先从右边绕到后面，进门后打破右边的墙壁，进去后继续朝里走，来到13号门前发生剧情。剧情后继续前进，经过记忆点，乘电梯下去，(边上黄色的门里可以得到仁的泳装)来到一个都是箱子的房间，按照下面给出的顺序破坏箱子即可通过(具体顺序请参照第83页)。继续前进发生剧情，剧情结束后出来从右边走，走一段路后又是剧情，结束后先去拿桌子上闪光的道具，然后出去。进入对面的门往左下的玻璃门走，到有记录点的房间在中间的红点处使用之前拿到的道具，移动到下面，到里面坐车。再乘电梯下去，一直往里走看到ゾハル后发生剧情。剧情后继续走，通过记录点乘电梯上去，剧情。之后转入E.S.模式，同时觉醒LV2可以使用，新增2级必杀技。

终于在最深处，众人找到了‘阿尼玛之器’，但‘阿尼玛之器’的容器却都是Vector工业公司制造的E.S.。Vector、U-TIC以及佐哈尔的关系已经不言而喻了。

“现在可不是磨磨蹭蹭的时候，忘了我们来这里的目的吗！”博士的一句话点醒了众人。现在最重要的是取得‘阿尼玛之器’使E.S.能够重新被启用。

坐上E.S.后便没有人能够阻挡我们的脚步了，在即将逃出研究中心的时候，通过盗听敌人的通讯紫苑得知了自己母亲的确切位置。救母心切的紫苑不顾众人的劝阻跳下E.S.只身跑进了大楼。而就在仁等人准备追上去的时候，“老朋友”贝尔格雷驾驶还处于试验阶段的恒星间战略统合型E.S.挡在了前面。

流程介绍

ラビュリントス(E.S.部分)

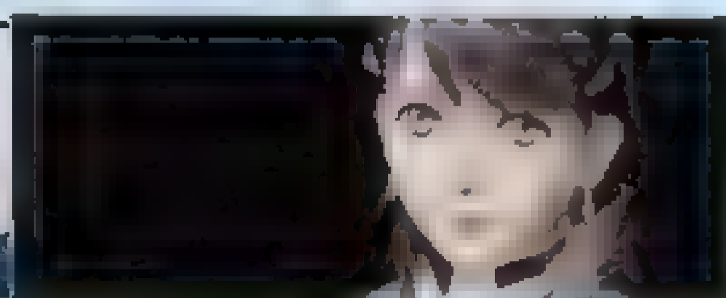
往前乘电梯上去，剧情。一直往里走，3条路的地方先走中间，上去了走右边的门出去发生剧情，BOSS出现。BOSS的攻击力虽然不高，一次伤害1400左右，不过回避率和反击率非常高，建议进入战斗前每个人的アニマ槽都是LV2满的，开头就全体放两级必杀。注意BOSS的HP在一半时会提升攻击力，还会使用连技，普通状态下一次伤害4000左右，提升攻击力后是8000左右……胜利后剧情，第六章完。

BOSS资料

HP：200000 | 属性：无

最强武器4 当游戏进入第9章后玩家能够在飞船酒吧的机器人那里得到“忧い石”的地方。之后靠近中枢就能读卡获得新的最强武器メッドブレス。之后分别到达方舟四个球的最深处并调查闪光

Chapter7 7章 两位父亲的决意



被捕后的紫苑落到了马格里斯的手里，对于这个能够驾驶E.S.、能够叫出自己名字甚至知晓自己组织秘密的神秘女孩，马格里斯相信能从她嘴里挖出不少有价值的情报。虽然已经有过几次审问，但紫苑都还没有受到皮肉之苦，不过她强硬的态度已经开始让马格里斯越来越没有耐心了。

另一方面，仁等人也在前往研究大楼的路上。而正如之前所料想到的，今天正是这个星球的噩梦——连邦第三次降下作战开始了。众人借着这个机会成

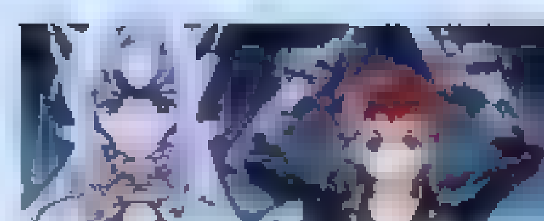


功进入原本防守严密的研究中心，并开始寻找关押紫苑的房间。与此同时，苏方博士独自来到了刑讯室，不过他的目的并不是审问紫苑，反而打开了紫苑的手铐。在与苏方博士的交谈中，紫苑了解到自己的父亲不惜背叛连邦、背叛U-TIC甚至是牺牲自己的妻子也要完成整个研究的真正目的，虽然目前的她还无法完全理解"为了最终保护自己的家人而不得不这样做"这句话的真正含义，但看着自己父亲的双眼，紫苑确信她所听到的绝对不是借口。

"等你逃出去后，我还要拜托你一件事。"在最后苏方博士用恳求的语气对紫苑说"我的女儿紫苑你还记得吧，她现在应该在郊外的教堂，我希望你能找到并保护她……"

"这个时候她真正想看到的其实是你呀！"紫苑回忆起了当年自己的那段经历。

"我是多么想现在就飞到她身边，但、但我的妻子现在还在楼上的实验室，我不能抛下她不管……"



流程介绍

ラビュリントス

剧情结束后从エルザ号出来，然后去大地图，一直走到快离开城市时发生剧情。剧情后进入ラビュリントス中写有13号的门，从右边的门走下去，进入一扇门后发生剧情。剧情后继续前进，进入一扇有黄灯的门又是剧情。接着BOSS战。BOSS带两个杂兵，先解决杂兵，BOSS的全体雷属性魔法相当麻烦，会对每人造成500点左右的伤害。多用替换和注意回复是关键。BOSS在HP不多的时候能力会上升，也会使用必杀，要注意，另外紫苑的驾落是不错的技能，推荐多用用。胜利后剧情，接着去教会。

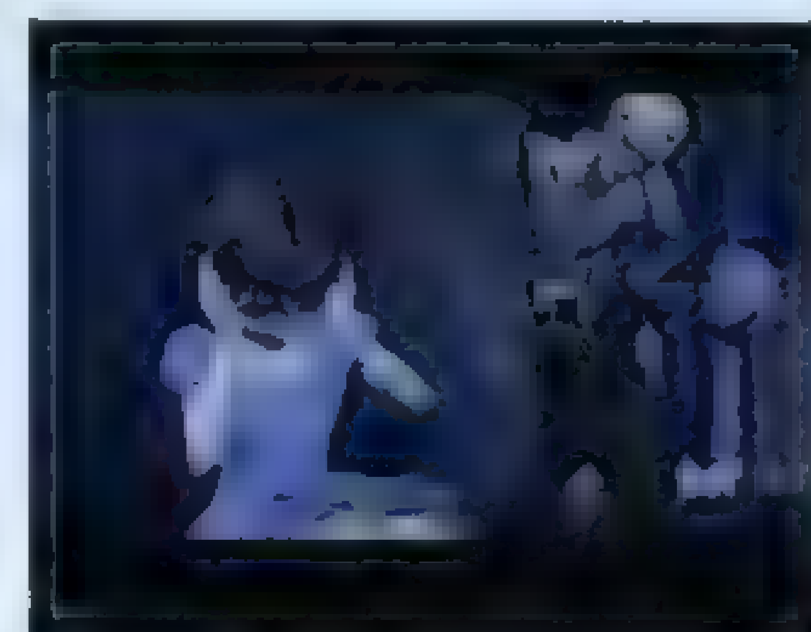


HP 12000　EP 400　BL 300
种族 B HUMAN　属性 水弱 雷 火强化

HP 4000　EP 44　BL 60
种族 B HUMAN　属性 火 雷弱 水强化

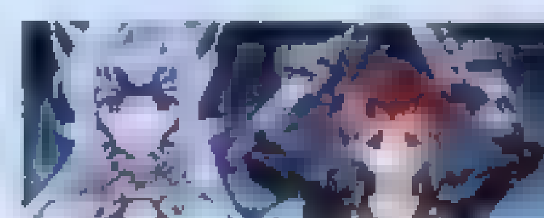
幸好仁他们及时赶到并击败了贝尔格雷，紫苑才得以顺利逃出研究中心。当他们刚刚来到已经一片火海的城区时，一道光柱穿透研究中心直抵被大火映红的天宇，随之传来的是少女悠缓的歌声——"是妮芙琳的歌声！标志毁灭的歌声，是通往终结的葬魂曲……"

虽然紫苑等人尽自己的最快速度赶回了教堂，但还是晚到了一步。就在刚才，由于妮芙琳的歌声而失控的连邦合成人士兵追着小紫苑来到了教堂。虽然瓦吉



尔试图击退他们，但刚从死亡线被救回来的他怎可能是众多合成人士兵的对手，只能眼睁睁看着为了保护他和小紫苑、挡在合成人士兵面前的菲布罗妮娅被残忍地虐杀……愤怒的紫苑消灭了周围的合成人士兵，但越聚越多的敌人逐渐将教堂包围了起来。"拜托了，你们一定要保护那孩子！"留下了这最后一句话，瓦吉尔按下了手中的自爆装置……

"瓦吉尔！"当紫苑推开由于爆炸的冲击而扭曲变形的大门时，只看到了一片废墟。然而就在这时，蓝色圣约者瓦吉尔出现在了众人面前。

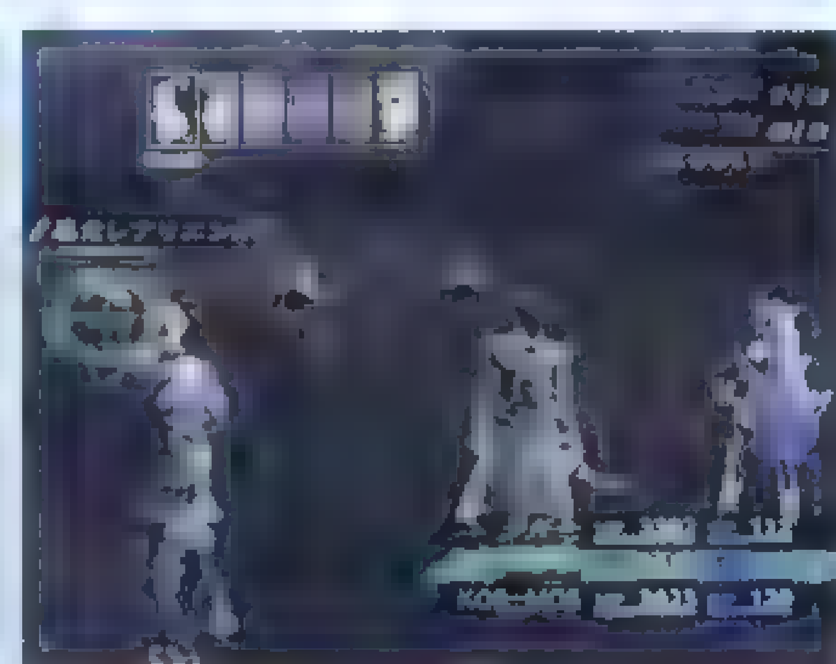


流程介绍

路上会有很多敌人，那些机器人特别麻烦，多使用陷阱后背后攻击吧。仁的二级雷属性必杀技对那些机器人非常有效。在出口记录点边上可以更新装备，全部准备好后从左边出去，剧情。

教会

来到门口发生剧情，紫苑暴走……强制战斗，对手是3个暴走的人造人，HP都很少，轻松解决后剧情。之后BOSS战。BOSS在HP低于一半后会使用超强的全体魔法，每人伤害1700左右，最无耻的是中了后BL槽会大增，要小心，最好时刻保持自己的HP最大。紫苑的第一个必杀技对他很有效，另外火魔法也是不错的选择。胜利后剧情，之后离开教会去森林发生剧情。救下小紫苑进入边上的地下室。



HP 14500　EP 700　BL 600
种族 B　属性 火弱 水强化

虽然击退了蓝色圣约者的第一轮进攻，但可以看出他这次并不打算就这么轻易地撤退。然而就在这时，一个熟悉的声音回响在空荡的教堂里——"求求你，请不要再继续这无意义的战斗了。"

"哼，事到如今你却又特意跑出来，到底想怎样？"瓦吉尔只凭声音就已经知道说话的人是谁。没错，站在他身后的正是菲布罗妮娅——或者说是她的意识。

"你为什么时至今日还在否定着自己呢？其实你并不是在憎恶这个世界，相反是在憎恶着自己……"

"闭嘴！不要说得好像能够理解我似的……"

"我能够理解你的感受，就如同你同样能够理解我们合成人一样。"

"然而结果就是这样！？"蓝色圣约者用手指着周围的断壁残垣说道"就算是我们能够相互理解，那又如何？不还是没有办法改变最终的结果嘛！"

"不，路易。你应该能够感觉到，再次来到这个星球，正是作为圣约者的你存在的目的与意义。是为了见证你也曾经活在这个世界中……"菲布罗妮娅仍然温柔地说道"生活在这纷乱世界中的我们，能够做到的事情确实是非常的有限，但即便这样我们也相信只要愿意尝试，这个世界一定会发生改变，即使只改变那极其微小的一部分。这也许听起来过于理想主义，但也只有曾经努力过的人才有资格做出评判。只要心中不放弃希望，只要我们都朝着目标去努力，就总有实现梦想的那一天。"

"实现梦想……留下我独自一人选择了死亡的你，还谈什么实现梦想……"瓦吉尔终于将深藏在心中的那就话说了出来。

"没错，正是这句话束缚住了你的心，让你一直痛苦至今。而现在我惟一想要做的，就是把你从这束缚中解放出来，正因如此我来到了这里……"

"但现在说什么也晚了，你已经死了……"现在的瓦吉尔已经与之前的蓝色圣约者完全判若两人，只能在自己深爱的人死去后才能明白对方的感受，这让他万分痛苦。

"肉体的消亡并不会妨碍我们，而也正是因为没有了这一层障碍，才能让我们的心真正贴在一起……"菲布罗妮娅轻轻抱住了这个内心充满悲伤与自责的男人，脸颊温柔地贴在了她的身上。"已经没有必要在让自己的心受到煎熬了，一切都可以结束了……"

最强武器5 用99个"セフィロトの枝"和船上的机器人交换，就能获得基奇的最强武器ゲノ・ミスティル。完成迷你游戏"GeMixi"的名人难度后获得吉尼亚斯的最强武器ヴァンクール。



流程介绍

通道

都是直路，一路通过来到外面，要注意U.R.T.V.标准体十分麻烦，他们的思念波两下基本就能打的人Break了。出来到地上后往右走，废墟街道上有不少宝箱，注意回收，有些需要打破障碍物才可以得到。通过后来到ラビュリントス。

ラビュリントス

进入大厅后剧情。跟着小紫苑走，这里不能使用陷阱，破坏右边之前不能进的门，进去上楼到2楼，打碎天花板的灯会掉下宝箱和敌人。右边有血迹的房间进去救人。（调查边上蓝色的电脑可以看之前纪录的影像跟生化危机似的……）。从右下角可出去，经过楼梯来到4F，进入边上的房间里有不少试管，打碎可能是敌人，也可能是从人那里得到道具，从房间左下角的门出去，到下面电梯旁按下红色机关灭火，进入左边的门剧情。接着上楼，通过记忆点后来到5楼，进去先按下柜台后的按钮开门，进门后一直往里走，进入玻璃门后发生BOSS战。对手是3个アスラ，他们并不会什么强力的技巧，只是很容易造成我方Break，这点要小心。震撼人心的剧情发展后，第七章结束，同时DISC1也全部完了。



HP　4000　　EP　199　　BL　90

种族　B　　属性　B弱

有时命运就是如此的残酷，尽管紫苑不顾一切地回到研究大楼，但最后还是没能改变历史——失去控制的阿斯拉27式在小紫苑的面前杀死了她的双亲。也许正如仁之前所说，我们也许能够影响历史的某一个阶段，但最终的结果是不可能被改变的。

双亲在自己的面前惨死，这一打击对于年幼的紫苑来说简直是毁灭性的。看着母亲的血在自己的手中一滴滴越聚越多，小紫苑彻底崩溃了。伴随着她的悲鸣，研究室的佐哈尔放出了耀眼的光芒。然而这一切都还没有结束，受到了小紫苑以及佐哈尔共同的召唤，无数的灵知在米鲁奇亚出现！

亲眼目睹了造成米鲁奇亚惨剧发生原因的紫苑无法接受是自己召唤出了灵知，而她与小紫苑的共鸣更是将原本应该在14年后出现的阿贝尔方舟提前召唤到了这里。

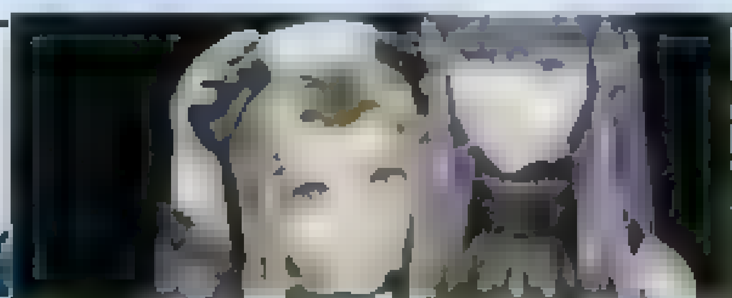
“原来，这才是他们真正的目的！”卡奥斯终于明白了所有这一切的真正意义。“现在的这世界已经不是我们所知道的15年前的那个世界了。原本已经发生过的事情，由于我们的介入而产生了改变，而正如他们所预想到的，受到现在



紫苑的影响，以前没能实现的事情现在得以实现了！”

“没错，一切都是按照我们的计划顺利进行着。为了能够让阿贝尔觉醒，需要让两个紫苑提内的那股力量产生共鸣。过去毁灭了米鲁奇亚的灵知并不是因为受到与巫毒精神相连的阿尔贝多或是米兹拉希的召唤而出现的，真正的原因正像你们所看到的是由感应到巫毒的幼年紫苑独自召唤而来的。”

Chapter8 8章 迪米特利的野望



随着剧情的推进，困扰着众人的谜团终于开始逐渐被解开了。原来在研究中心被做为实验体的所有人，都能够通过精神与巫毒对话，但由于没有人能够承受对话时所产生的精神负担(另一种解释是认为无法抵抗自身的恐惧而出现主观上的排斥)，大部分被试验体都在第一次与巫毒的接触后直接死去，也有少数个体保住了性命但无法恢复意识——紫苑的母亲就是其中之一。紫苑同样拥有与母亲相同的能力，也正因如此她跟自己母亲一样经常会感到莫名的头痛(这也是为什么随着在梦中与巫毒的对话，紫苑的头痛越来越严重的根本原因)。另外众人还得知，KOS-MOS其实最初就是为了T-elos的问世而特地制造出来收集各种资料用的测试机。然而因为KOS-MOS需要借助佐哈尔作为传媒从巫毒获得能量，因此对于她身边的紫苑来说，KOS-MOS的存在只可能加速紫苑寿命的缩短。

“三小时前，米克达姆周边宇域连邦与卡鲁姆斯的前锋舰队正式交战。”借助紫苑力量的共鸣，一行人终于回到了原本的时空。但阿贝尔方舟也一同来到了这15年后世界。伴随着强烈的能量辐射，周边的恒星一个接一个从人们眼前消失。而与此同时，事前已经将这一切都预料到的迪米特利发动了正式的进攻。

“目前为止已经有将近一半所属于星团联盟的恒星被彻底毁灭。而阿贝尔方舟完成了亚空间移动，现在正向米克达姆移动。梅尔卡帕紧随其后，预计接触时间为1730。”

虽然现在还不清楚迪米特利究竟有什么阴谋，但可以肯定的是最终目的一定是要获得元祖佐哈尔。最终吉尼亚斯决定



利用双方混战的机会让艾尔萨号强行突入梅尔卡帕，阻止迪米特利的野心。



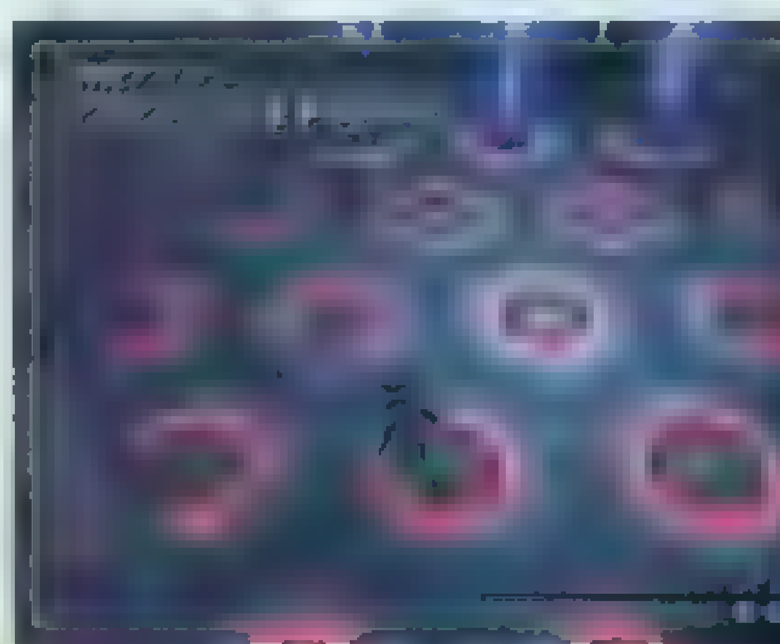
流程介绍

战略制压舰梅尔卡帕

开头稍做准备后，就和船长说话选择出发。这里有EX skill 2。进门后来到里面中间有柱子的房间，先去左边的门，顺着传送带来到上面，注意传送带是不能逆向它走的。到上面的房间按下中间柱子上的红色按钮后，从右上的门出去，这样就可以回到之前的房间，到中间的柱子那里转入人部分。

进去后乘电梯上去，分别去上面和下面去破8个黄色的箱子，全部解决后乘坐电梯回去，再次乘上E.S.。

来到上面，按下中间红色的按钮，停止机器的转动，乘边上的电梯下到一楼，去中间转到人部分。乘电梯上去，往上走进那扇刚打开的门，进去按下机关这样5楼的红色障碍就没有了，重新乘坐E.S.回去。从左边的门出去，坐升降机到2楼，进入2楼上面的门打破里面的东西，之后到1楼换成人去之前打开红色障碍的房间，破坏各个房间中间的东西门就会打开，偶尔还有道具。进入打开的门，一直往里走剧情。



然而即使是这一点，也被老谋深算的迪米特利预料到了。当一行人来到梅尔卡帕的中枢时，见到的并不是迪米特利而是萨拉兹博士(他的双眼正是在15年前被米兹拉希博士用枪打瞎的)。在这里，这个曾经为了达成自己的目的而不惜背叛一切的男人，戏虐地将很多不为人知的秘密透露给了吉尼亚斯。

“U.R.T.V.668,669被制造出来的真正目的就是为了将666レッドドラゴン

也就是你消灭掉。而作为最终型号的669还有另外一个目的，那就是迪米特利的再生。”正如萨拉兹博士料想的一样，包括吉尼亚斯在内的所有人都愣在了那里，而他则继续说道“在U.M.N.的最初阶段，曾经使用活体进行过转移试验。而惟一在试验中生存下来的就只有迪米特利一个人。然而与巫毒的接触使他被恐惧所支配，但同时也获得了精神转移的能力。为了能够从对巫毒的恐惧中解脱出来，迪米特利只有不断地进行精神转移才能生存下来，而669也正是为了这个目的而被制造出来的。在随后对Y资料的研究中他发现，要想真正克服对巫毒的恐惧，其中一个必备的条件就是由你们保存的仿真佐哈尔！”

“幽兰黛儿前方出现空间跳跃门……是欧美伽！”随着这声报告，大量的战舰穿过空间跳跃门将幽兰黛儿团团包围，其中就有巨大的欧美伽。正如萨拉兹博士所说的，迪米特利利用梅尔卡帕作为诱饵将吉尼亚斯引出去后，自己与欧美伽率舰队突袭了位于后方的幽兰黛儿。面对突然出现的敌人，幽兰黛儿上仓促应战的防守部队很快就支持不住了，不久迪米特利就顺利控制了局面。

火速赶回来的吉尼亚斯等人刚一登上幽兰黛儿就被周围的惨状惊呆了。到处都是合成人的尸体，偶尔能够发现一两个幸存者，但也是奄奄一息了。幸好迪米特利并没有为难美林和雪莉，然而坏消息是迪米特利已经破解了通行证密码，现在应该已经到了存放有仿真佐哈尔的隔离格纳库。

推荐装备品

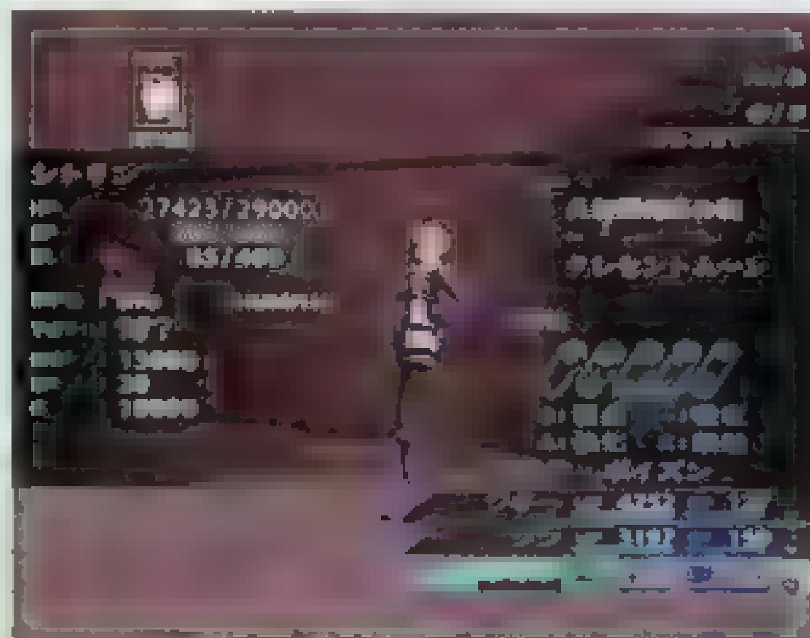
其实装备品的分配并没有固定的标准，但有几个还是需要注意装备对象的。首先便是在矿山一战从麻衣身上偷到的カンッ゜ネック，作用是提升回复系以太术的效果，当然是要给M O M.O.或是卡奥斯了。ミスティ无效的ゴットホールド先配给主力队伍，而能够防止伤害反弹的ソウルコレクター自然是给仁和其奇了。



流程介绍

デュランダル

在エルザ上稍作准备后跟船长对话选择出发就会前往デュランダル，去左边乘运输仓去第3居住区，来到一个都是小房间的区域后往上走，走到最上面后一直往左走，去按下绿色的机关，这样这里的的门就都能开了(开门前要先按下门边上绿色按钮)。进入右下角的房间会发生剧情，之后去凹陷下去的那扇门(之前绿色开关的控制台对面)，进去发生强制战斗后剧情，之后回去乘运输仓到隔离格纳库，一直往里走发生剧情，随即发生BOSS战。BOSS的回避率很高，而且基本回避了就会反击，被这BOSS打中BL槽增加起来相当快，BOSS在HP一半左右时会使用全体攻击，虽然伤害不高但是BL槽会一下子增加很多。当BOSS的血快没有时，她会开始用十分无耻的招数，强制将玩家的血扣到666，如果运气不好，BOSS再BOOST一下放一个强制扣666血的魔法就会直接团灭，所以看到他用"666刻印"一招时一定要记得用BOOST，不然挫折感极大……胜利后剧情。



BOSS资料

HP：29000 | EP：220 | BL：400

种族：B HUMAN　属性：火强化/B弱

由于668希特琳的阻挠，当见到迪米特利时仿真佐哈尔已经被启动了。

"难道你真的打算用这个和欧美伽将巫毒抹除吗！？"

"巫毒并不是我们能够抹除的，只有它的存在才是绝对的。吉尼亚斯，你果然还是不能理解我在这里出现的原因……"迪米特利露出了失望的表情"在古代，人是与神共存的。那时的人们对神充满的尊敬、憧憬，但更多的是恐惧——对死亡的恐惧。为了能够摆脱这种恐惧的束缚人们开始寻找力量，而最终的结果却是找到了能够使自己成为神的力量。现在，重新获得这种无上的力量正是我所追求的目标，而无论是梅尔卡帕还是仿真佐哈尔，其实都是米兹拉希博士的Y资料所记载着的远古的遗产……巫毒对于这个世界来说就是像神一样的存在，而既然我们不可能将神抹除，那惟一应该做的就是获得神的眷顾！"





流程介绍

アベルの方舟

在船上稍作准备后与船长对话选择出发前往方舟。方舟里分为很多小块，都是靠击打传送石来传送。第一个区域传送石都很简单，只要多传几次就能到达目的地了，路上有3个宝箱，记得回收。多传送几次后，来到有4个大球旋转的中枢地带，这里要一个个进入解决里面的BOSS，不过顺序并不重要。

蓝色

第一个地方地图会左右倾斜，逼着倾斜的反方向走，不然会掉下去而回到迷宫的开头。走到最前面传送到第二块地图，第二块地图地板是看不见的，每走到一格路才会出现，不过并不会掉下去，连续传送两个地图后来到最深处遇到BOSS，建议给E.S.都装上恢复量增加和回复时所有异常状态解除，这样就不怕了，每次回复量都能在1万以上。BOSS的单体攻击伤害在1万左右，要注意，还会用全体攻击，另外BOSS的回避率较高，要小心。



BOSS资料 ナナトゥス ゼルギメス

HP：225000 | 属性：B强化

黄色

这里的迷宫并不复杂，只要不断的通过水晶石在E.S.和人之间来回切换破坏障碍物。需要注意的是迷宫中有些宝箱只有E.S.能拿，有些只有人状态下能拿。最后的水晶石也只有在E.S.状态下才会出现。进去后遇到BOSS。这个BOSS的攻击力比较高，单体攻击有时伤害能有2万以上，不过BOSS比较单一，只要第一个被它用单体攻击的人一直防就可以了，BOSS的全体攻击威胁并不大。

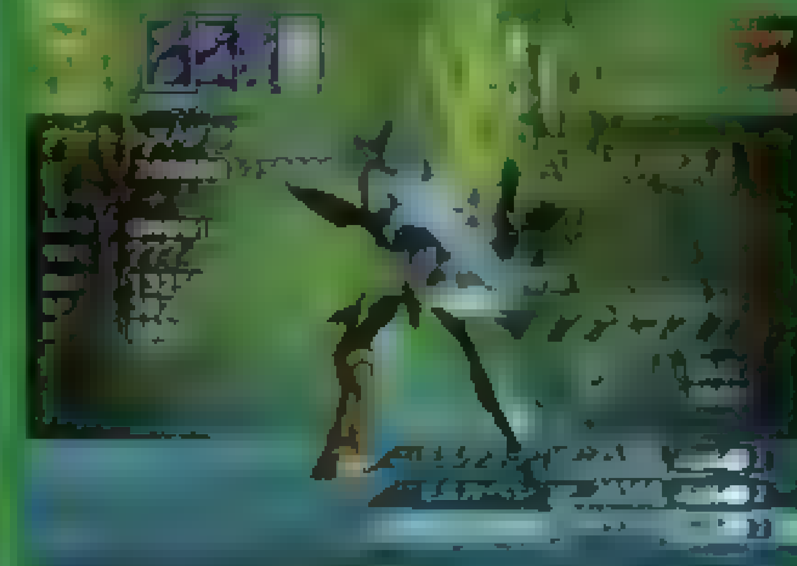


BOSS资料 ナナトゥス チャルカ エ

HP：250000 | 属性：雷强化

绿色

这里要攻击柱子上的大水晶，这样柱子会上升，原本在水下的传送石就会出现，第一个地图里只有一根柱子，直接通过即可，第二个地图里有两个柱子，右边的那根可以传送到セグメントアドレスNo2，所以一定也要去，通过左边柱子传送到BOSS处，这个BOSS攻击力要强一点，全体攻击伤害6000左右，回避与反击率也很高，当他HP下降后，会先提升自己的攻击力，之后会用伤害高达20000的单体攻击，要小心。



BOSS资料 ナナトゥス グラキエース

HP：250000 | 属性：冰强化

红色

[illegible]



HP：230000　属性：火强化

内核

打破外壳进入内核发生剧情，之后BOSS战。这场BOSS战是两连战，首先是人类战。BOSS的攻击力不高，别看后面有巨大机器人在，不过一般他是不攻击的，BOSS的攻击对BL槽伤害较大，要注意回复。紫苑的骘落还是很有效的攻击手段。偶尔BOSS会发动机器的全体攻击，平均每人伤害在1500上下，要尽快回复，还好这招对BL槽的增长威胁不是太大。胜利后剧情，接着转入E.S.战。起初BOSS的普通攻击伤害在4500左右，还会降速，当BOSS提示说烈印了什么后，会发动全体伤害20000万左右的攻击，所以最好还是时刻保持自己的HP为最大值。BOSS在HP减少到一半左右时会觉醒，这时候最好全体立刻防御，不然轮到BOSS时他会发动全体伤害30000左右的攻击，血不多的话差不多就全灭了，所以只有防御着硬扛，耐心的打很快就能胜利。总的来说只要不急于求成，时刻保持自己的HP为在2万5左右的话是不会有事的。胜利后剧情，第八章结束。



BOSS资料

HP：46000 | EP：770 | BL：700

种族：B HUMAN | 属性：火、冰、雷强化



BOSS资料

HP：4[illegible]　属性　无

推荐芯片 首先便是在第六章后半部分商店出售的能够使敌人的リベンジ完全无效的"D-K[illegible]"，而到了第[illegible]章，"D-チ[illegible]ージ"和"D-ク[illegible]"[illegible]是必备的芯片，[illegible]者可以大幅度增加我方机甲回复耐久值的量，而后者则正好能借此机会解除所有[illegible]状态，节省了行动机会

“永劫之时，无限的轮回。在这股不可逆转的潮流之中，所谓的种种存在都是没有意义的……”白色圣约者阿尔贝多再次来到了众人的面前，不过这次他的目的是要带走元祖佐哈尔。不过除此之外还算是做了一件好事——他压制住了迪米特利的精神，让该南的意识暂时占了上风。

“赶快把我杀死，吉尼亚斯！趁着我现在还有自己的意识……”

“我、我做不到……”吉尼亚斯不可能向自己曾经同生共死的同伴出手。

“真是没用，你这家伙怎么永远都是这么没出息！”阿尔贝多在一旁说道“你既使不这样做也不可能挽救得了他。况且他本人也都这么说了。”

“这种事我办不到！”

“办不到？这不应该是从曾把我杀死的人口中说出来的话。算了，看来最终棘手的事情还是要由我来办……鲁贝多，把精神环张开”说着，阿尔贝多转身看着该南说道“尼古雷特虽然原本并不想救你，但看在鲁贝多的情分上这次就卖你个人情。”

“你想要做什么？”吉尼亚斯疑惑地看着他。

“喂，你可是我们曾经的头儿呀，连这个都忘了？他已经被巫毒污染了，只有用我们的自身的波长才能够消除对他的影响。尼古雷特，一会儿就要借用你的身体了。当连接开始之后，你就马上转移到鲁贝多的身体里去，剩下的就交给我来处理。”

“那你不就要再次从我们的面前消失？”

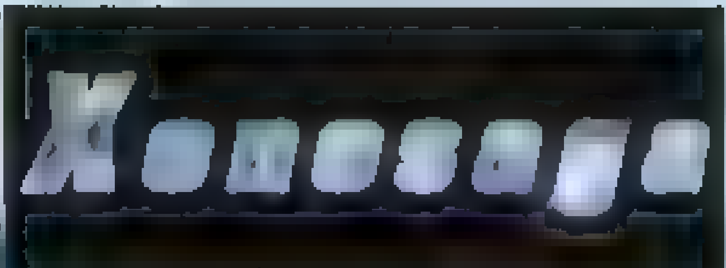
“喂喂，不要用这么悲伤的口吻对我说话。我不是也说过最反感的就是看到你们这帮人嘛。”原来自从一开始阿尔贝多便已经做好了从这个世界消失的心理准备。

然而就在进行精神转移的时候，该南并没有按照原本的计划行动，而是来到阿尔贝多的体内并将他的精神强制转移到吉尼亚斯的身体里。

“这样才是我们真正的样子。”在三个人的精神世界，该南背对着终于合为一体的吉尼亚斯与阿尔贝多说道“我是为了监视你们两个而被创造出来的，而将你们杀死则是我存在于这个世界的意义所在。其实当那时我放弃了这个任务的时候，便已经等于放弃了自己存在的价值……不过对于你们来说，我的存在实在过于危险了，而我也原本就不应该来到这个世界。现在，我的任务终于结束了……不，应该说是我想要让它结束了……‘永别’这两个字我是不会说的，相信总有一天我们三人还会在一起。”



Chapter9 9章 未来由此展开

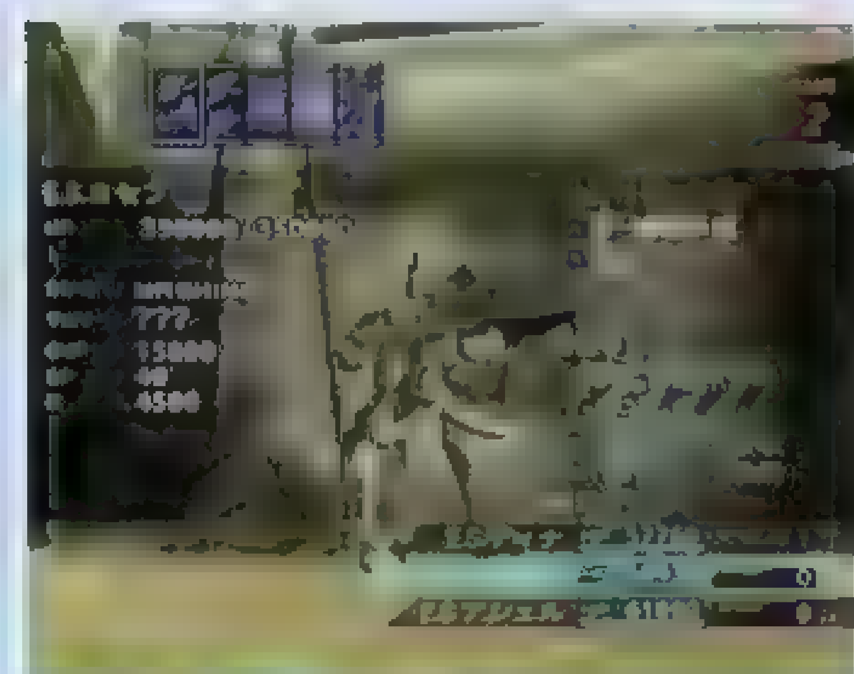


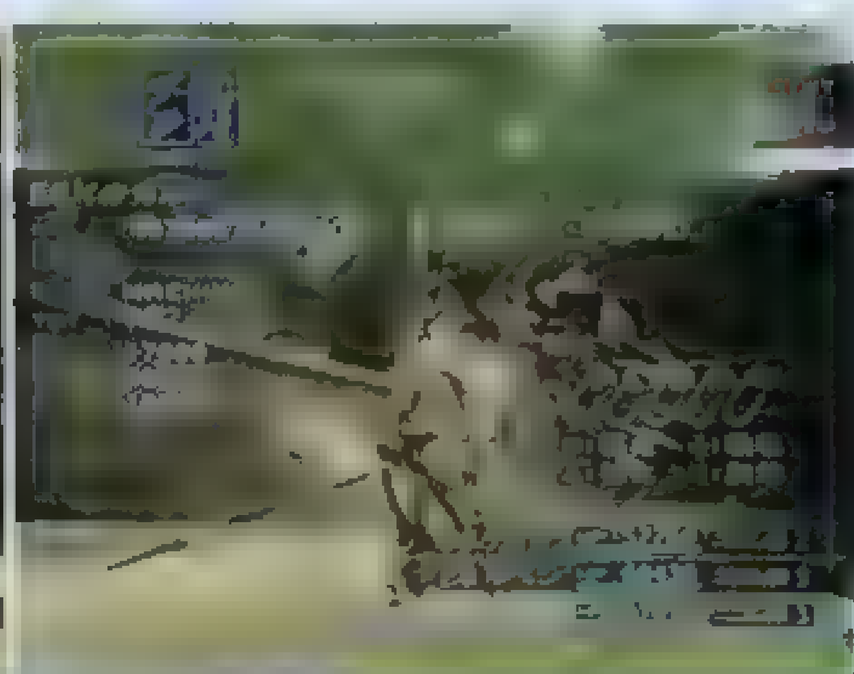
流程介绍



米克达斯

在船上稍做准备后，就可以乘坐E.S.出击了。往前走一段距离发生BOSS战，敌人是两驾E.S.，如果此前把商店里最好的E.S.装备都买好了话，那么打他们十分轻松，先集中火力干掉左边那台，不过他在HP低时会觉醒，觉醒后攻击伤害会在5万左右，要注意。右边的机器没有强力攻击技能，伤害一般最多1万左右，就算觉醒了也只会提升自己防御力。胜利后前进，往前一直走，来到一个有一排带着数字的门处，打破3号门进去经过记录点BOSS战，这个BOSS的攻击力很高，动不动一次攻击就能上1万，而当他用了觉醒后，更是会使用伤害5万的全体攻击，一定要时刻保持自己拥有足够的血量。胜利后剧情，接着继续前进来到大圣堂。





▲虽然是离得很近的两场BOSS战，但以目前我方的实力取胜便没有任何悬念。要注意在发动必杀攻击的时候，一定要将BOSS的属性相性考虑进去。

[illegible]			
HP	280000	属性	雷弱

[illegible]			
HP	350000	属性	炎弱

[illegible]			
HP	500000	属性	无

[illegible]大圣堂

从大圣堂的右边进入，左下的门可以出去，外面有宝箱。来到大圣堂内，走到中间会发生剧情，BOSS出现。BOSS的单体攻击在2万左右，觉醒后连续两次攻击伤害会有5万之多，而觉醒后的必杀技也是全体伤害5万的强力必杀，所以一旦他觉醒还是立刻防御，时刻保持自己有足够的血量即可慢慢磨死他。另外值得注意的是，一段时间后，BOSS每回合属性都会变化，需要注意。胜利后剧情，之后去左上的房间下E.S.按下开关就能乘电梯下去了。



▲BOSS的攻击并没有什么能对我方造成威胁的招数，但比较烦人的是全体攻击会附带各种负面效果。

BOSS资料			
HP	800000	属性	无

移民船

坐4号电梯下去，到台阶处下E.S.接着经过传送带到里面按下开关打开门，途中要先在传送带上破坏一个机关。门打开后回E.S.继续前进，过了门后在记录点右边再次下E.S.，沿途按下按钮打开门。进去后可以看到红色的门，要打开左右两边的机关才能开门，具体请参看下图。



进门后遇到BOSS。BOSS的攻击力相当高，一刀普通攻击在2万左右，如果出个必杀有时可能达到5万左右，所以应当一直保持自己的HP为满值。而



BOSS的全体攻击伤害也和单体攻击伤害相仿，可以考虑用道具回复。需要注意的是BOSS的必杀，防御状态下伤害高达5万，还好是单体攻击，所以一看到他觉醒，就立刻全员防御。胜利后门开了，进去来到最后的迷宫。调查地上的发光物仁可以学会新的必杀技。之后去记录点边上降下E.S.进入上面刚打开的门坐电梯去L-10特别机密区，先去最里面房间按下红色按钮，接着去中间的门，来到下面乘坐缆车，进入光壁就能来到最后的迷宫。

BOSS资料			
HP	900000	属性	无

米克达斯地下遗迹

首先是一个需要不断转动门才能通过的机关，往里走后来到大房间发生大段剧情。中间有段时间要操纵紫苑一个人，往上走破坏拦路的石头，接着破坏最里面的墓地，下楼梯剧情。接着就是BOSS战。这场BOSS总的来说还是比较容易的。起初他不怕任何属性，后面会强化部分属性和弱化部分属性。另外BOSS的必杀对KOS-MOS效果不大，伤害在2千多一点，而对紫苑伤害就高达5千。多用驚落和其



他对BL槽造成比较大伤害的攻击是不错的选择。胜利后剧情。

BOSS资料					
HP	56000	EP	530	BL	720
种族	M	属性	火强化		

“凯文前辈！？”在大殿的中心部，红色圣约者正在等待着紫苑的到来。

“紫苑，还有玛莉亚，终于将你们等来了。”

“凯文前辈，我……”看到身穿红袍的凯文，紫苑的心情极端复杂。

“我能理解你的心情，紫苑。不知道自己究竟是谁，不知道自己的归属应该在哪里——就像当年我失去亲人、失去故乡时一样。就在我跟现在的你一样迷茫无助的时候，威尔海姆出现在了我的面前。在他看来，宇宙的最终就是逐渐走向毁灭，这一早已

推荐必杀技 游戏中必杀攻击只消耗加速槽，因此如何合理有效地利用必杀攻击消灭敌人就成了需要我们经常要考虑的问题，杂兵战，基础的ハイド[illegible]ロ[illegible]都很实用；BOSS战，仁以及KOS-MOS的单体必杀威力很大，而卡奥斯的“最爱の圣音”能够让场上我方角色复活一次，在最后几场硬仗中是不可缺少的。

决定的结局无论是人还是神都无法改变。不过如果将整个历史停止在即将毁灭之前，并回到过去修补导致毁灭发生的因素，通过这种方式就能够从某种意义上回避毁灭的命运。为了实现这一目标，我成为了米兹拉希博士的助手，研究佐哈尔。也正是在那个时候为了玛丽亚的觉醒，制造了KOS-MOS这个装载有玛丽亚精神的容器，并将她交托给了你，紫苑。”

“这一切都是你们预先就计划好了的？为的就是利用紫苑让玛丽亚觉醒？”

“前辈……难道说就连当时前辈的死也是做给我们看的？”

“为了能够获得这力量，肉体的舍弃是必须的。不过当时最主要的目的还是要通过我的消失使你和KOS-MOS的联系更加紧密。我知道这样做一定会伤害到你，但也只有这个办法才能挽救你和整个世界——相信我，紫苑。”

“说得那么好听，但最后不还是利用了主任！说什么想救她，你从来都没考虑过主任的感受吗！”一直以来都表现窝囊的阿伦终于爆发了。“我是觉不会原谅你这种做法的！”

“难道说你们希望紫苑以及这个世界就这样毁灭也无所谓？要眼睁睁地看着她受煎熬？”凯文无视着其他人，朝紫苑伸出了手。“来吧，紫苑，到我这边来。你已经够努力的了，接下来轮到你获得幸福了。”

“紫苑，我相信你应该能看穿他的真正意图，然而即便如此你也还是要站在他的一边吗？”一直沉默不语的仁，看着自己的妹妹即将做出一个错误的选择，他终于打破了沉默。

“我不知道……我不知道你们究竟谁说的才是正确的……”紫苑痛苦地摇着头。“也许你们是对的，但只有在凯文前辈那里我才能找到自己的归宿！”

流程介绍

新区域里的敌人很厉害，拿刀的物理攻击效果很小，而另一种漂浮在空中的则用物理攻击效果不错，需要注意。到最里面打破红色的水晶就会出现通道。下一个地图里也是在最深处打破红色水晶。进去后通过记录点发生BOSS战。这战紫苑会成为BOSS，好在她的能力是固定的，并不会受到等级的影响……由于紫苑会用很多辅助魔法，所以应该先解决她，开头紫苑与凯文的攻击都没什么威胁，不过当其中一人倒下后另一个人的能力会获得提升。不过还是很容易对付，多以Break攻击为主，BOSS也没有什么强力的攻击技巧。胜利后剧情。接着就是和凯文的第二回战。这次BOSS的攻击力提高了很多，要小心，当显示BOSS要使用必杀技的时候防御也没用，单体1万多伤害的秒杀技。还有就是最好随时保持自己有个最少一个BOOST机会，不然BOSS有时会连续N次BOOST时很可能就被团灭了。另外BOSS的全体攻击很厉害，运气不好给他出个必杀也就差不多团灭了。BOSS还会使用物理攻击无效的技能，这时候只有用带属性的攻击或者魔法才能对他造成伤害。胜利后剧情，之后进门。



BOSS资料

HP	9000	EP	256	BL	80
种族	B HUMAN	属性	无		

HP	12000	EP	355	BL	150
种族	B	属性	无		

HP	52000	EP	999	BL	780
种族	B	属性	火吸收	水	雷强化

“都不要再打下去了！”就在战斗进行到一半的时候，阿伦冲到了双方的中间。“主任，仁先生，大家都不要再继续这种无意义的争斗了！难道忘记了吗，我们不惜失去重要的事物也要来到这里的真正目的！说什么只有你们才能拯救一切？来到这里的哪一个人不都是怀揣坚定的信念努力着的。”

“你是说作为红色圣约者的我毫无信念可言？”

“没错，所谓的圣约者，其实就是失去了作为人而生存于这个世界的自信，只知道逃避现实的懦夫罢了！拥有圣约者的力量却只知道逃避的家伙还有什么信念可言！”

“那么就让我来看看你口中的信念究竟是什么样的吧！”也许是被阿伦说到了痛处，凯文有些被激怒了。“看看如此懦弱的你仅凭信念到底能够做出什么！”

“在你们眼中，我也许就是一个毫无存在感的家伙，但是我绝不会像你那样做出不顾主任感受一个人逃避的事情。即使付出多大的代价我也要把主任救回来！”

“我明白了……”随着凯文手中闪现一道红光，被强大能量击中的阿伦跪倒在了地上。然而他并没有就这么倒下，无论凯文怎样攻击，他都一次次艰难地爬了起来。

“真是个没用的家伙呀，难道这就是你所说的信念？我看充其量也就是能讨来紫苑的一点同情罢了。”

“同情？你一点都无法理解主任心中的苦痛。”虽然已经伤痕累累，但阿伦还是再次站在了凯文的面前。“为了见到你，她独自一人所经受的痛苦与悲哀，这些你都不可能了解。时至今日，她的内心有着多少伤痕，她的背后有着怎样的不幸，这些你都无法了解！你更不可能想像得到那张为了你而哭泣的脸！”

“够了，阿伦，不要再说了！”紫苑痛苦地喊着。

“主任，就让我来代替你承受这份痛苦吧。”阿伦温柔地对紫苑说。“纵使未来有多么残酷多么艰辛，我仍然想与你一同活下去。”

“……”

“我能做到的事情确实微不足道，但只要是为了主任我相信自己能够做成任何事情！也许这样的我会让主任感到困惑，我坚信总有一天她能够感受到我的感情。也许正如你所说，我是个没有用的男人，自始至终只能站在远处远远守望着主任。但即便如此我也不会输给丢下主任一个人选择了逃避的你！”

“好的，那我就成全你！”与之前的攻击完全不一样，这次的凯文已经无法再像之前那样保持冷静了。在剧烈的爆炸之后周围一片静寂，众人都为阿伦捏了一把汗，浓烟渐渐散去……

“玛丽亚！”令凯文惊讶的是阿伦并没有如他所愿被彻底击倒，而是玛丽亚及时挡住了这致命的一击。

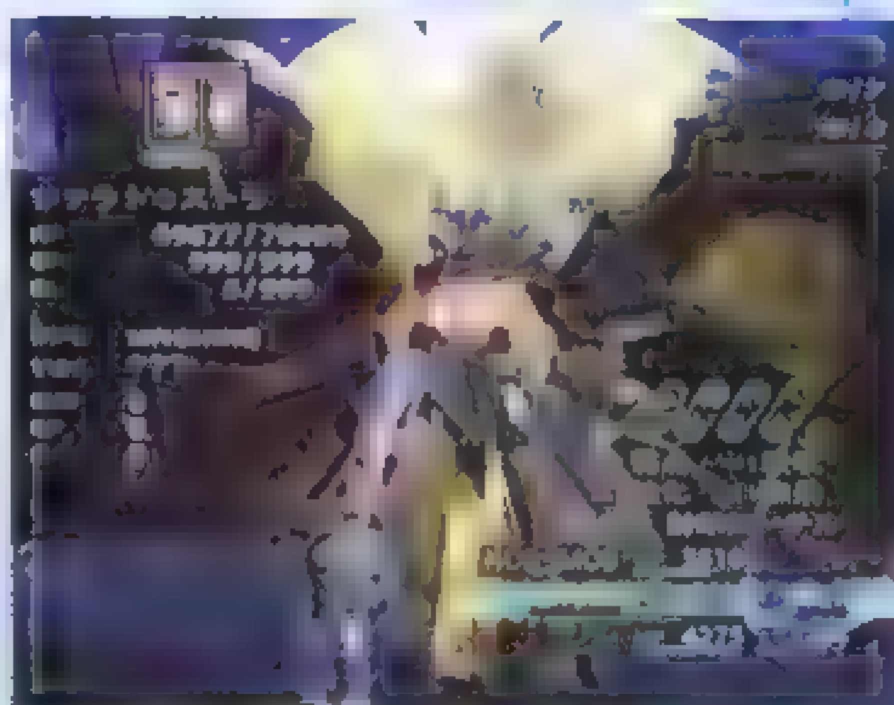
“我能理解你的感受，阿伦。同时我也相信紫苑一定也能感受到你的心意。站起来，阿伦，让我们一同去接紫苑回来。”KOS-MOS搀扶着阿伦，艰难却又坚定地走向紫苑。“告诉我，紫苑。抛弃这样的同伴、背叛大家的期望，对你来说全都无所谓吗！？看看有人为了你不惜牺牲自己的生命，你真的就无动于衷吗！？”

看到连自己制作出来的KOS-MOS也开始反抗自己，恼羞成怒的凯文决心发动全力的一击，对于他来说，任何会令紫苑动摇的人都是不应该继续存在于这个世界上的，即使是已经觉醒了的玛丽亚。然而他最不愿意，也是最不敢相信的事情发生了：紫苑死命地抱住了凯文的胳膊。

“凯文，我直到现在仍然坚信能够与你共同生活将是这世界上最幸福的事情。即便是被你利用也好，被你欺骗也好，只要能一直有你在身边陪伴我就毫无怨言。”紫苑慢慢地抬起头看着凯文，眼中闪耀着晶莹的泪光。“然而这样终究是错的。我没有权力靠牺牲别人来获得这种幸福，而无论我们如何逃避过去，也只会令残酷的现实反复出现并通过各种形式折磨着我们。与你在一起我一定能够获得幸福，但这幸福如果没有大家来与我共同分享便没有任何意义——我已经不想再一个人孤零零地生存下去了。现在我很清楚自己想要的是什么，那就是与大家一起挽救这个宇宙！”

流程介绍

一直往前走发生剧情，迎来最终BOSS。最终BOSS是许多E.S.的结合体，攻击力一般，对BL槽的威胁也不大。当出现“秩序と混沌の轮が共鸣を始める”再出现“秩序と混沌が融合する”后，立刻加满血并且全体防御，因为接下来BOSS会放全体伤害5千的超强必杀，一定要注意。另外，但受到玩家的必杀攻击后BOSS会转换弱点属性，不过最需要注意的是当BOSS的HP所剩无几的时候，屏幕上会显示一个倒计时，每经过一个回合数字就会减少1，当为0时BOSS会回复经筋1/2的HP，并且解除敌我双方所有的状态。惟一的应对方法就是在倒计时开始后竭尽全力干掉BOSS。



HP	70000	EP	999	BL	999
种族	M	属性	无		



观察日记 7月20日

随着“林路 家 夏特”，阿贝尔方舟以及灵知的消失，目前可以肯定的是这个威胁了整个星云存亡的灾难已经结束了，而使我们所处空间惨遭毁灭的正是观察的对象——卯月紫苑，以及其周围的众人。另外，关于卯月仁、卡奥斯以及KOS-MOS的情报，3人均在最终决战后下落不明。虽然有情报指出有疑似KOS-MOS的宇宙漂浮物出现，但真实性还有待进一步确认。

观察人 十六夜

通关后 游戏通关后会允许玩家记录，虽然没有二周目但能够前往新的地方。另外玩家将阿伦的泳装“アレンの水着”以及卡奥斯的永装“天衣无缝”，而在“DATA”中能够欣赏游戏中的剧情动画。

The Destinies mend rifts in time as Man etches fate anew

研究中心

ヴァルキリープロファイル2 -シルメリア-

VALKYRIE PROFILE SILMERIA

文 曹纲

让大家期待已久的《VP2》终于如期发售，这段日子也基本上都在玩这个游戏。虽然对主线的部分内容有些不满，不过这次的《VP2》亮点也不少，最让玩家津津乐道的战斗系统仍然十分具有特色，可以琢磨出很多属于自己的独特打法。作为tri-Ace作品的必有研究内容，这次我们的重点则是放在隐藏迷宫上，其中的内容也是相当丰富的，可不要以为通关就算完全体会到了游戏最精彩的内容哟！同时我们还附带介绍了多周目的情况以及练级、习得技能的一点心得，希望能对玩家有所帮助。由于篇幅的限制，关于游戏庞大收集系统的详细资料也将在下期为大家奉上，千万不可错过。

女神侧身像2 希尔梅丽娅	Square Enix/tri-Ace	RPG
PS2 VALKYRIE PROFILE SILMERIA	2006年6月22日	日版
1～2人 无对应周边		

红莲之迷宫完全分析

“通关才是游戏的真正开始”，对于tri-Ace的游戏来说，这几乎是个不成文的规矩，本作当然也不例外……和前作《VP》一样，在最终BOSS之前的最后存档点处记录，然后离开最终迷宫レザード・ヴァレスの塔，在ミッドガルド大陆的西部下方就会出现本作的隐藏迷宫：セラフィックゲート(红莲之迷宫)。

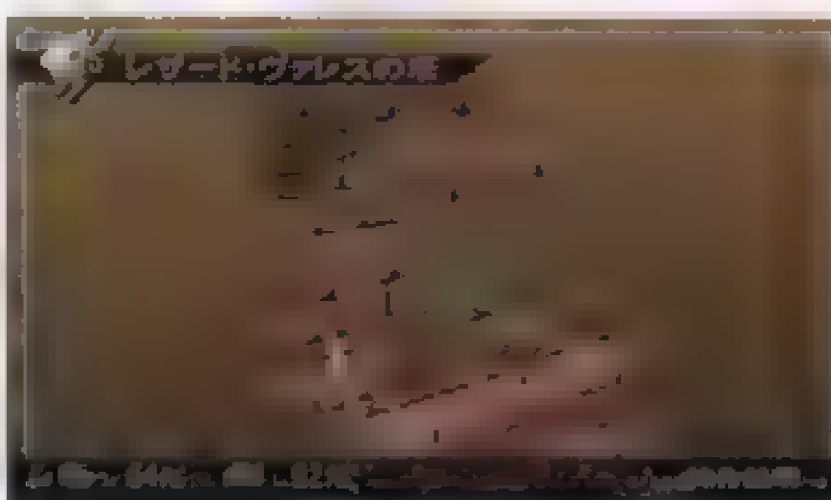
这里敌人的强大无疑是前所未见的，同样，最强的装备以及创造类的饰品也只能在这里获得，甚至宝箱的取得难度也大幅提升。为了能顺利地在迷宫中探险，一些事前的准备是不可或缺的，包括等级、技能、装备、封印石等。

事前准备

1. 等级

推荐战斗的主力等级在lv60以上，这里推荐给大家一个练级的位置：レザード・ヴァレスの塔倒数第二个记录点前进一点的地方(如图)，此处的敌人一般为恶魔44式，经验值高、即死有效、还会掉落不错的装备与饰品，在这里可以轻松练到所需等级。此外，为了获得必须的封印石，练级时顺便积攒魔晶石也是必要的，并且推荐带上“经验を供す友の理”(不上场的同伴获得1/6的经验值)和“经验を贪る貘の理”(获得经验值2倍，金钱为0)。为了能够快速消灭敌人，必定クリティカル的瞬弓ブルーゲイル(可在アスガルド购买或者ヴァルハラ宫殿的敌人掉下)是一定要入手的，再配上クリティカル时一定几率让敌人即死的技能ボディパッセージ(绿色腕暗强炼，斩铁姬的初始技能)，对于没有即死耐性的敌人来说就是瞬杀！因此要尽早让弓箭手学会ボディパッセージ这一技能，推荐使用ルーファス，当然，攻击时要尽量使用高Hits的普通攻击。

注意瞬杀不容易掉下装备，因此在保证安全时还可以尽量用普通攻击破坏敌人。至于使用经验を贪る貘の理后会没有金钱入手，这点也无须担心，此处数种敌人掉下的装备都是可以卖几十万的，例如恐剑ヘルギ(メイルシュトローム)、魔弹タスラム(バフォメット)、蛇杖ケーリュケイオン(恶魔44式)等。



2. 人员

笔者推荐进入迷宫的主力人选是アリーシャ、ルーファス、ブラムス以及アリューゼ，由于魔法师的作用在本作中大为削弱，过低的HP也影响对BOSS战的时间，所以基本不推荐在这里让魔法师作为主力人选。アリーシャ是少数非魔法师而拥有回复、复活以及状态恢复的魔法，决之技和ルーファス一样在ユグドラシル和白龙战斗后有强化，此外从最初就开始使用的她在技能的习得上也比后来加入的同伴有不少优势；ルーファス的入选是因为需要有弓箭手来执行用瞬弓ブルーゲイル瞬杀的任务，而他的决之技使用时决之技槽上升量是全人物最高的76，这也使得他可以第三位使用决之技，从而让第四人也可以发决之技。不死者王ブラムス的HP和ATK在全部人物中也是屈指可数的，独有武器带有一定几率吸血功能，在迷宫中还可以获得ブラッディアッシュ(ATK1350，攻击次数3，可发决之技)；アリューゼ作为强力的重战士在HP和ATK方面也十分优秀，决之技的Hit数远比普通的重战士要高，威力也相当不错。

发决之技时，一般使用アリーシャ、アリューゼ、ルーファス、ブラムス的顺序，配合适当的武器装备和技能，威力相当可观。另外随着在迷宫的深入，会获得更加强力的装备和新同伴，其中装备神枪グングニル的アーリィ，装备透器エーテル・レイザー的フレイ以及继承アリーシャ全部技能的ヴァルキリー都能成为我们新的主力，可视情况加以调整。

3. 封印石

适当的封印石会使得我们在探索过程中事半功倍，除了迷宫内的“理紡ぐ大树の加护”(全能力1．2倍)、“锖の戒”(ATK3/4，RDM1/2)等会大派用场外，进入迷宫前我们也应该准备好其他需要的封印石。当然，事先获得所有的封阵器使得所持封印石达到4个，这是早在第4章就该完成的任务。

名称	魔晶石	入手场所	效果
剣の加护	150	セルドベルゲ山岳遗迹	ATK1.2倍
宝の加护	400	苍枯の森	奖励槽的减少速度变慢
手枷の戒	400	苍枯の森	禁止防御
威を凪ぐ鞘の戒	30000	苍枯の森	给予伤害1/4
足枷の戒	2000	トゥルゲン矿山	回避・反击禁止
冰の加护	600	アウドゥーラ水上遗迹	冰攻击力1.5倍、炎攻击力减半
亀裂の戒	4000	アウドゥーラ	RDM1/2、RST1/2 水上遗迹
命精の加护	2000	スルス火山洞窟	HP回复效果2倍
色无しの理	4000	スルス火山洞窟	属性耐性全部为0
经验を贪る貘の理	1200	昏き妄执の馆	获得经验值2倍、获得金额0
经验を供す友の理	4000	奉龙殿	不在战斗队伍的角色会获得总经验值的1/6
无力な绵帽子の戒	200	奉龙殿	落下速度下降，但不会从宝箱、敌人身上得到道具
敌を除く虚空の理	2500	狭间の洞窟	不遇敌，但持有时用斩击打到敌人还是会进入战斗
锐剣の理	2000	ユグドラシル	ATK1.5倍、RDM1/2
常に常とする理	10000	ヴァルハラ宫殿	状态异常无效化、但辅助效果也无效
六耀の加护	2000	レザード・ヴァレスの塔	全属性耐性+20%
粮なき突击兵の理	1500	レザード・ヴァレスの塔	ATK1.5倍、但是不能回复HP

其中消费魔晶石最多的“威を凪ぐ鞘の戒”和“常に常とする理”可暂不入手，不过前者是以后多周目红莲之迷宫的必须封印石。这里仍然提到经验相关的两个封印石，是因为在迷宫加入的同伴等级都较低，要使用的话练级仍然不可缺少。以上封印石大多拿法上没什么过高要求，这里只说一下稍麻烦一点的“敌を除く虚空の理”和“锐剣の理”。“敌を除く虚空の理”这块封印石位于狭间の洞窟最左上方房间内的敌人身上，但是无法直接和它交战。首先要等到第6章再通过精灵の森返回这里，这样狭间の洞窟已经没有时间限制了。前往“敌を除く虚空の理”所在房间地图上正下方的房间，这里有块封印石“异法消しの理”，需要用“无力な绵帽子の戒”慢慢落下才可获得，然后把它安置在台座上，这样就可以和背着“敌を除く虚空の理”的封印石的敌人交战了。当然，战斗前记得把受到伤害1/4的“幽谷の理”从台座上去掉；“锐剣の理”位于ユグドラシル地图右上部，有多层连续阶梯房间的左下角壳内，需要使用同迷宫获得的封印石“光跳の加护”，这样可以在右下的台阶处将光子发射进去，再利用交换传送，打倒敌人即可入手。



4. 武器装备

想在迷宫初期稍微轻松点的话，中期アリューゼ等人离开时达到一定等级而获得的武器是不可缺少的，毕竟这是主流程直至通关所能获得的最强武器。其中屠げられし者の剣、バハムートティア、ヴァルキリーフェイバー正好依次分配给ブラムス、アリューゼ以及アリーシャ。防具方面，幻衣ミラージュローブ(クローサス森林遗迹的宝箱中)先要准备好，这是惟一转送抗性+100%的装备，另外有条件的话，作成的覇王の铠也可以先行入手。

饰品方面，为了避免各种异常状态造成的不利影响，"战斗中40%の确率で状态异常毒、混乱、沉默、冻结、麻痹、石化、气绝无效"的各种饰品也要利用link强化到100%，这种效果的饰品如下：

名称	颜色	ルーン	主要入手处
ホーリィブレスコア	蓝	圣	ドラゴン(昏き妄执の馆)
真紅の牙	红	穿孔	ウィンターウルフ(スカビア溪谷)
ミスリル矿	红	炼成	コボルドウォーリアー、ガーディアンディーヴァ(ヴァルハラ宫殿)
ウロボロスシンボル	红	炼成	宝:奉龙殿
エメラルドホーン	绿	穿孔	シルバードラゴン(ヴァルハラ宫殿)
五色のブレスコア	绿	发挥	ティアマット(セラフィックゲート4层)
龙の掌	绿	治愈	レッドドラゴン(ヴァルハラ宫殿)
腐ったうろこ	绿	弱体	ドラゴンゾンビ[尾](奉龙殿)
五色のうろこ	绿	创造	ティアマット[体](セラフィックゲート4层)
エメラルドハートコア	绿	圣	ローパー(ユグドラシル)

注：蓝色的ホーリィブレスコア可砍完大型固定敌人龙之后逃走，然后继续战斗，如此可重复获得多个龙身上的物品，例如初期就可以进行的砍尾巴得屠龙剑(ドラゴンスレイヤー)等。

无色的饰品方面，トライエンブレム自然要顺利入手，パワーバングル也不要忘记从各地宝箱中获得。トリックスターの刻印(ライフスティーラー(精灵の森)、アビシニアンデーモン(セラフィックゲート1层)掉落)要准备一个，作用是使得回复全体化，但是效果变为1/4，配合命精の加护可以用回复魔法一次回复全体40%的HP，BOSS战时非常实用。缺点是トリックスターの刻印还附加了全部属性耐性-20%，因此在之后可替换为真龙胆(コズミックビジター(セラフィックゲート2层)掉落)。相当于ファーストエイド技能的メタボライザー(ギガントマイマイ(ディパンへの地下道)掉落)需要获得4个，同样是对BOSS战的好帮手。

到迷宫第5层后，从固定敌人バハムート的角上可以获得强力饰品魔龙の大角，其效果为ATK+30%、RDM+30%，且附加ゴッドスレイヤー，对于之后的多周目非常有用，可多获得几个，方法自然还是打到了就逃……

5. 技能



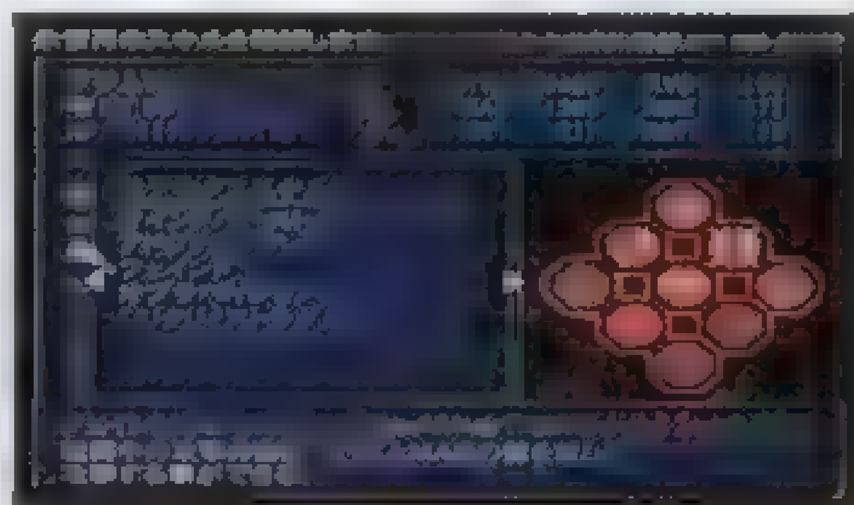
技能方面，有些是主力全员必须的，例如タフネス(绿色体脚炎，战斗中HP2倍)、アイアンフィスト(蓝色体炎，ATK1.2倍)、ヒートアップ(红色体斩强，决之技槽上升量增加)、ダブルエッジ(红色斩穿腕炼，一回攻击两次伤害)、ファーストエイド(蓝色体治圣，受到伤害时一定几率回复一半伤害值)、バイタルアジャスメント(绿色体土治，战斗后HP全回复)、マジックスレイヤー(红色斩弱发，对マジック系伤害上升)、ゴッドスレイヤー(绿色穿打弱圣，对神族伤害上升)、ドラゴンスレイヤー(绿色穿弱雷发，对龙伤害上升)、ジャイアントキラー(红色斩圣弱炼，对巨大系伤害上升)，此外还有一些技能是特定人物需要先行学会的。

①ボディバッセージ(绿色腕暗强炼，会心攻击时一定几率敌即死)，弓箭手必须学会。

②フリーアイテム(蓝色头腕发反，不消费AP使用物品)，被先制或者紧急情况下，使用回复物品或逃走，推荐主力一人习得。

③フェイント(红色头腕发冰，战斗时ATK和MAG合计伤害)，使用MAG数值非常高的武器时必须，例如神枪グングニル(ATK1000、MAG1200)的アーリィ、装备魔剑レヴァンテイン(ATK500、MAG1000)的人等等，顺便说一下，最强的某斩神剑是ATK＋10000、MAG+10000……

④ガッツ(蓝色体治练，HP在10%以上时受到致命攻击有可能HP剩下1)，效果比前作大幅缩水，所以已经不再是必须技能，不过有些时候还是能够派一些用场的。



6. 其他



物品方面，复活药、回复药、金银花の露(解除中毒)、ブラギの诗篇(解除沉默)建议买齐，圣杯(解除诅咒，可无限使用)、やわらかな石(解除虚弱，可无限使用)、星读みの石版(解除全员转送状态，可无限使用)、幻视の珠(调查敌人情报，可无限使用)这几样物品尽量事先作成。神速の书(战斗时使用后100%逃走)可在初期敌人ジャイアントバット等处做一些储备。

红莲之迷宫探秘指南

由于红莲迷宫中同时存在着强大的敌人、难拿的宝箱，当然还有超强的BOSS，而记录点仅仅是入口处的一个，因此不同于普通的迷宫一路走到BOSS前，而是一般建议分为几个阶段。

1. 调整封印石

此时身上带的封印石为"敌を除く虚空の理"、"无力な绵帽子の戒"、"无力な传书鸠の戒"(入手后)，先行回收本层的封印石，并且在台座上放置需要的封印石。由于此时只是调整封印石，所以"无力な绵帽子の戒"等虽然会导致物品无法入手也没有关系。不要急于开始战斗，解除敌方的有利状态，增加敌方的不利状态，这样利用封印石之后才会使得我们的战斗更轻松。

2. 回收宝箱

此时身上带的封印石为"敌を除く虚空の理"、"多光跳の加护"(入手后)，"敌を除く虚空の理"同样是避免不必要的战斗，甚至可能踩在敌人身上去拿宝箱；"多光跳の加护"则是有一些特定的宝箱需要用它才能入手。红莲之迷宫中的宝箱总数100，除了普通的物品、装备之外，还有预言书和习得特别的普通攻击的贵重物品，而入手难度比起普通迷宫中的宝箱也提升不少。大致常用的技巧有：

①在交换传送的同时跳跃。

②较远距离的交换传送时，发射光子后自己跳跃到适当位置，使得交换传送后的对方在自己所选的位置，当然也有人为选择增加光子发射到交换传送的时间，例如发射到反向的墙壁或者跳起向反方向发射以利用多次折射等等。

③利用飞行或者浮游敌人冻结后不会掉落的情况，交换传送后站在敌人身上或者进行再一次的交换传送

④利用地形的多次折射

3. 打倒普通敌人

此时身上带的封印石为"剑の加护"、"锐剑の理"、"理纺ぐ大树の加护"(入手后)等强化类的，"敌を除く虚空の理"在需要选择特定类敌人时也可以带上。战斗时仍然以弓箭手的瞬杀小队长为第一方案，遇到不吃瞬杀的敌人，再考虑其他作战方法。此外这类战斗可每人都装备上技能バイタルアジャスメント(战斗胜利后HP全回复)，可大幅减少回复药品的使用。注意如果处于无法回复HP的异常状态(衰弱等)，那么战斗后也是无法回复的，遇到这种，就要在战后及时回复异常状态。对于初次遇到的敌人，用幻视の珠调查是个良好的习惯。和普通敌人战斗时会有小几率遇到稀有敌人，他们的HP和能力远高于普通敌人，但是一般也会掉下更加强力的装备，到达各层时可事先查阅后面的稀有敌人介绍。

4. 打倒固定敌人和BOSS

此时身上带的封印石"剑の加护"、"锐剑の理"、"理纺ぐ大树の加护"(入手后)、"命精の加护"，负责回复的人员记得装备上トリックスターの刻印或真龙胆。技能方面则将バイタルアジャスメント全部更换为HP2倍的タフネス，全员要装备ファーストエイド，没有的则要装备类似效果的饰品メタボライザー。弓箭手要记得把武器更换为可以发决之技的，当然技能中的ボディバッセージ也要更换为ヒートアップ等其他实用技能。BOSS战普遍时间较长，建议战斗前回入口处记录点记录，再直接去和BOSS交战。此外，针对各个BOSS的不同种族，也要先行调整相应的特效技能。

迷宫具体攻略

红莲之迷宫 0层

左方的泉、台座一开始就要加以利用，左方的房间中可以听音乐，但是每首要交一千大元……右边的记录点整个迷宫只此一处的，需要经常回来记录。继续往右走，调查后可以查看游戏的各种情报，例如战斗次数、宝箱和迷宫的完成率、记录次数、游戏周目、红莲迷宫周目等等。继续往右，会有ディルナ・ハミルトン(《SO3》的斗技场解说员……)介绍基本情况，对话后就会进入战斗，胜利后可进入1层。

BOSS数据

LV	64	HP	144000
名称	ディルナ・ハミルトン		
种族	マジック		
ATK	1700	炎	100%
AVD	120	冰	20%
MAG	2400	雷	80%
RDM	80	土	50%
HIT	120	圣	50%
RST	220	暗	50%

一周目她的各项攻击威胁不是太大，回避率很高，尽量采用背后和侧面攻击，利用决之技来切实削减她的HP。

红莲之迷宫 1层

1层难度较大的宝箱是デッドエンド，需要开动机关来改变传送带的方向，并且借助冻结的浮游敌人进行跳跃，此外跳起时还需要注意左方来回移动的敌人。至于右下方回到入口的传送门(调查镜子)处，上方的封印石是"魂を绞る万力の戒"(随着时间经过HP大幅减少)，不过需要以后拿到封印石"无力な传书鸠の戒"再来拿。此层普通敌人可关注ヘルズカノン，在它身上能打出ユミルの泪，这是冰系5%吸收的绿色饰品，可多打几个备用。

BOSS数据

LV	69	HP	240000
名称	ガブリエ・セレスタ		
种族	ゴッド	デーモン	マジック
アイテム	纯白の腰布/魔杖アポカリプス		
ATK	3000	炎	50%
AVD	140	冰	80%
MAG	2800	[illegible]	50%
RDM	250	土	50%
HIT	150	圣	50%
RST	180	暗	80%

这次登场的Boss是tri-Ace惯例的隐藏Boss之一，ガブリエ。他会使用各属性的魔法进行攻击，对于スピリチュアルソーン(即死攻击)也要及时回复，可带上提升全属性防御的封印石"六耀の加护"再进行战斗。胜利后获得魔杖アポカリプス，装备之后大魔法变为ペイルフレアー，是12Hits的暗属性攻击。

打倒ガブリエ时还有可能获得饰品纯白の腰布(对女性伤害上升)，配合之后获得的封印石"转性の理"，可以构筑特别的战术哦！战斗胜利后ディラン和レオーネ重新加入，同时通往第2层的障碍取消，可以继续深入。

红莲之迷宫 2层

这层的地图比第1层大很多，封印石方面，这一层共有3个，首先要拿的是右下方房间中的"多光跳の加护"，这需要借助它附近的浮游敌人，利用交换传送将它弄到附近作为垫脚的地方，此处稍有难度，多尝试几次应该可以顺利拿到。持有"多光跳の加护"的封印石后，可以在其上方的房间左侧发射光子，可顺利和上方的敌人交换传送，从而拿到封印石"转性の理"。左上房间中的封印石"理纺ぐ大树の加护"是一定要入手的，比较简单的方法是装备"无力な绵帽子の戒"，这样交换传送到附近后可轻易跳到下方的支撑点处，再利用交换传送即可获得封印石"理纺ぐ大树の加护"。相比而言，此层的几个宝箱入手难度要高多了，尤其是左上房间的魔剑ダインスレイヴ和右上房间的圣铠アレフストレイン。魔剑ダインスレイヴ要利用中间的浮游敌人和墙壁的反射；而圣铠アレフストレイン则需要快速转送到右上方的敌人处，再利用转送后继续跳跃转送的技巧跳上左中部，此处的另一个难点是圣铠アレフストレイン宝箱附近的敌人，本来我们是要利用他交换传送过去开宝箱的，但是它会慢慢向左走直至掉下来，这样就拿不到了，所以之前的动作一定要快而准确。顺便说一下，圣铠アレフストレイン所在房间的下中部宝箱为刚枪ダイナソア，开的时候注意会爆炸。

第2层的敌人中，コズミックビジター可打出真龙胆，一定要获得一个；はぐれ神族(纯情派)可打出トライエンブレムα，这是第一个可入手的创造饰品，可用来习得技能HPリザーブ(5000)，不过这技能目前意义不大。还有要提及的敌人是恶魔22式，这个螃蟹型的敌人经验值高，又吃即死，实在是我们练级的好帮手。尤其值得称道的是它的小队长物品是全体回复5000HP的精灵の灵药，还是非常实用的。下方两个房间中较大型的固定敌人经验值也较高，不要错过。

此外，本层开始出现犬小屋，调查后进入战斗，胜利后小屋破坏。犬小屋的系列情节都是恶搞游戏主线的一些剧情，不过敌人HP不高，战斗难度也不算大，遇到的话记得去破坏。

BOSS数据

LV	72	HP	480000
名称	ヴォータン		
种族	ゴッド		マジック
ATK	3200	炎	50%
AVD	120	冰	—
MAG	3600	雷	吸收
RDM	280	土	20%
HIT	130	圣	80%
RST	350	暗	50%



虽然名字不同，但是样子就是オーディン，攻击威力相当高，尽量不要和他进行正面作战。此外还可以将封印石"六耀の加护"替换为"锐剑の理"，虽然战斗时间会拖长，不过会安全很多，BOSS战之前也不要忘记在台座上放置"龟裂の戒"之类的负面封印石。另外他竟然会中毒，所以战斗开始后就使用物品アースジェム让他中毒，还能节省不少时间的。HP削减到一定的程度时他会开始使用决之技，要及时回复以保证足够的HP。

打倒ヴォータン之后获得圣衣シルフレッド，此外命运三女神アーリィ、シルメリア、レナス再度加入。

红莲之迷宫 3层

本层比前一层要稍微简单一点，封印石"法を交わす道の理"打倒挡路的固定敌人就可以拿到，当然也可以装备"敌を除く虚空の理"之后直接跳到敌人身上过去拿。封印石"锖の戒"的位置看上去比较复杂，但实际上很简单，进入房间后向右发射两次光子，即可顺利交换传送到右侧，跳到中间后选择好位置可利用光子反射和上方的敌人交换。打开宝箱(星読みの石版)后跳上宝箱，向左发射两次光子，交换传送后记得跳跃至左方，即可获得封印石"锖の戒"了。

本层的敌人中要注意的是角からの猎犬，在它身上可打出红莲の吐息，这是绿色的创造饰品，拿到后就可以开始学习技能トリプルエッジ。本层的两处犬小屋也不要错过。

BOSS数据

LV	80	HP	540000
名称	フラれストーカー		
种族	マジック		
アイテム	レナス人形・メタリック/レナス人形・クリスタル/レナス人形・アンバー/レナス人形・フルカラー		
ATK	2600	炎	80%
AVD	130	冰	50%
MAG	4200	雷	50%
RDM	260	土	20%
HIT	110	圣	—
RST	400	暗	80%

虽然改了名，可这个眼镜变态罗莉控一看就认得！他的攻击以魔法为主，因此可选择带上封印石"六耀の加护"，HP削减到一定程度会使用大魔法グランドトリガー，不过伤害并不是很大，倒是他的即死攻击"力ある名前"一定要小心。此外他有4个部位可以破坏，破坏后获得的物品就是各个版本的レナス人形，这是什么相信大家都看过上期小邪的介绍了吧？

打倒フラれストーカー之后神枪グングニル入手，惟一可使用神枪的アーリィ也一跃成为主力人选，要注意的是神枪是有属性的。此外レザード再次加入，不过暂时派不上啥用场。

红莲之迷宫 4层

都已经第4层了，是不是觉得每次回去记录后再跑过来，这路越来越长了呢？其实第4层是有快捷通道的。首先来到第4层，在最左方有犬小屋的房间中部调查传送门，之后就可以从第1层右方的传送门(不是右下方传送回出口的那个)直接来到这里了。4层的地图也比较复杂，惟一的封印石位于最左下角的房间中，要拿封印石附近的宝箱还是相当麻烦的，但是只拿封印石的话却有简便方法。首先带上封印石"无力な绵帽子の戒"，从上方跳下后减慢速度，接近封印石附近的敌人时看准时机光子连发，即可顺利交换传送，从而入手封印石"无力な传书鸠の戒"，效果为可进行高跳，但同样无法打开宝箱。有了这封印石后可回1层去拿封印石"魂を绞る万力の戒"，当然，这是要安置在敌人一侧的。注意由于无加护之间的隔开，3、4层的3个台座上的封印石只可以对3～6层的敌人造成影响。

"无力な传书鸠の戒"所在房间的右上方两个宝箱要稍好拿一些，首先向斜下发射光子，冻结住中部的敌人，再次向它发射光子后立即向右上方跳跃。这样交换传送后敌人会掉落下来，此时要向左连发光子，再度交换传送后向右跳跃，之后就可以轻松踩着敌人跳上去，顺利打开右上的两个宝箱。宝箱中可获得ブラッディアッシュ，这是不死者王ブラムス的最强装备。至于其他两个宝箱难度就大了不少，从这里跳下去后看准时机左、左上连发光子，和中部悬浮的敌人交换后再向右跳落到它身上，这样可跳起和右方的敌人交换传送后打开宝箱。左方的宝箱则要利用空中的连续交换传送，使得敌我一起移动到左侧稍低的地方，这样就可以和封印石下方的敌人交换传送从而开启宝箱了。

上方台座所在的房间中有3个宝箱，左方和右下的都还好拿，可左上的算得上是迷宫中最难拿的宝箱之一了，提示一下，要利用地球仪和地上的标志，当然还有各种交换传送的技巧。单纯去台座安放封印石倒是很简单的，利用"无力な传书鸠の戒"可轻松完成，支架附近的

宝箱打开后会发光，还有奇怪的音乐，同时会有一只小仓鼠跑出，这只仓鼠可不简单，不过具体情况我们后面再说…

本层的普通敌人中，メカ二三等兵会掉下红色创造的饰品ネジ巻き，这可用来习得技能デスパレーション(攻击时一定几率即死，但之后自己的HP变为1)。ディスティニー可打出不错的饰品Gシード，而飞行系的敌人经验值通常都在100万以上，又会吃即死，是最快的练级方法之一，但遇到大量アンブレラ时一定要注意自己的位置和行动，否则很可能被围殴致死。至于犬小屋本层有三个，不要错过。

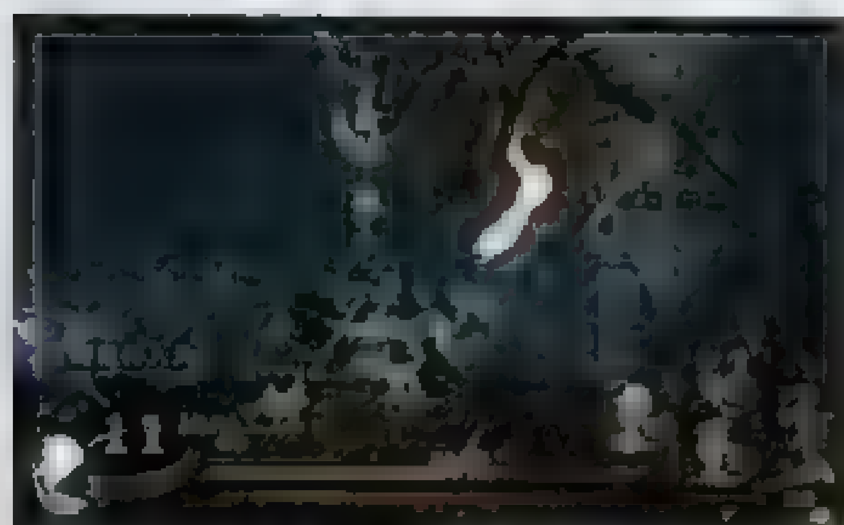


女神フレイ形状的敌人，物理、魔法的威力都很高，HP削减到一定程度会使用强化魔法和决之技エーテルストライク，此时一定要保证我方HP足够。战斗胜利后スターガード入手，同时フレイ加入。フレイ的专用武器和防具都是顶级的，不过要成为一线主力，还需要在等级和技能上加以提高。

BOSS数据			
LV	85	HP	1020000
名称	フロー		
种族	ゴッド		
アイテム	スターガード		
ATK	5000	炎	20%
AVD	200	冰	20%
MAG	5000	雷	20%
RDM	420	土	20%
HIT	220	圣	80%
RST	350	暗	—

红莲之迷宫 5层

这是迷宫的最后一层，构造相当简单。本层没有封印石或支座，不过3、4层的3个支座上的封印石也可以影响这里。中部左右的房间先要跳跃后打倒挡路的大型敌人，下次才可以顺利跳过去。右方的房间宝箱里面有魔剑レヴァンテイン，不过挡路的是超大的龙，即使用不遇敌的封印石也无法先行跳过去，只有先打倒挡路的バハムート。バハムート可以说是全身是宝，角部破坏可以拿到魔龙の大角，头部破坏可以拿到视杀の魔眼，而小队长物品则是最强的铠"煌铠インフィネイトアドマイア"。当然，バハムート的HP、属性耐性和攻击力同样相当惊人，要做好充分的准备再来挑战！魔龙の大角等都需要连续攻击バハムート上方的角部，レナス和フレイ有不少适合的招数。拿到物品后可逃走后再战，这样可快速多拿，而煌铠インフィネイトアドマイア想多拿就只有进出红莲之迷宫了。



在本层传送门上方的房间，左上方有个宝箱，要利用空中的数个敌人来不断交换传送，难度相当大。至于犬小屋则只有左上方房间的两个，和犬三姐妹战斗时要注意犬シルメリア会使用回复和复活魔法，要优先击倒它，把敌人打出地形也是一个方法。全部的犬小屋破坏后，前往2层往3层入口房间的左侧房间中，原本空的小屋已经有犬，调查后和犬レザード战斗，胜利后获得饰品ちいさな虫，效果是攻击时将部分伤害转换为自身的HP回复。

毫无疑问，这是到目前为止最强大的BOSS，顺便说一下，右下的入口进去就是BOSS战，不像其他的还会变换音乐，再走上几步才会交战。推荐设置在台座的封印石有"镜の戒"、"手枷の戒"(她的正面和侧面的防御率都相当高)、"冰の加护"(火系的强力魔法众多)，此外绝对要让一个人装备幻衣ミラージュローブ，各项都准备好之后再进入战斗。

虽然イセリア・クイーン是tri-Ace几乎每作的隐藏BOSS，不过她在本作中的造型的确很有"个性"，特别要注意アストラルメイズ范围转送魔法，命中率相当高，全中的话就GAME OVER，而装备上有转送耐性的屈指可数。除了装备幻衣ミラージュローブ或者霸王の铠外，还有分散队伍作战以及使用异常状态暂时无效的リキュールポーション或者持有异常状态无效的封印石来预防等方法。攻击方面エクスプロージョン是破坏力超强的炎系魔法，除了要用"冰の加护"来使得威力减半之外，还要用トライエンブレム等其他饰品来增加炎系耐性。她的武器可以破坏掉，可获得刚枪ダイナソア，不过武器会再生。HP削减到一定程度会使用女王乱舞(汗……)和大魔法ファントムデストラクション，不过威胁并不是太大，保证HP充足就没多少问题。

打倒イセリア・クイーン后获得最强的杖圣杖ミリオンテラー，同时三女神合体的ヴァルキリー也加入成为同伴。她继承了アリーシャ的全部技能，包括学了部分的技能进度，同时各项属性都有耐性，决之技也更强力(决之技槽增加量为64)，惟一缺点是不会使用魔法。

BOSS数据			
LV	90	HP	1200000
名称	イセリア・クイーン		
种族	ゴッド	デーモン	マジック
アイテム	トライエンブレムα 刚枪ダイナソア		
ATK	6000	炎	75%
AVD	230	冰	75%
MAG	10000	雷	75%
RDM	500	土	75%
HIT	230	圣	50%
RST	800	暗	50%

红莲之迷宫 真0层

打倒イセリア・クイーン并不意味着红莲之迷宫的结束，甚至不是红莲一周目的完结，还得再次回到这出口处的0层。这次我们要面对的敌人只有一个，那就是本气ディルナ！其实初次打倒她之后经过时再次和她对话，可选择是否要再次战斗，不过只有打倒イセリア・クイーン后才能真正和她作战，这才是红莲之迷宫中的最强BOSS！

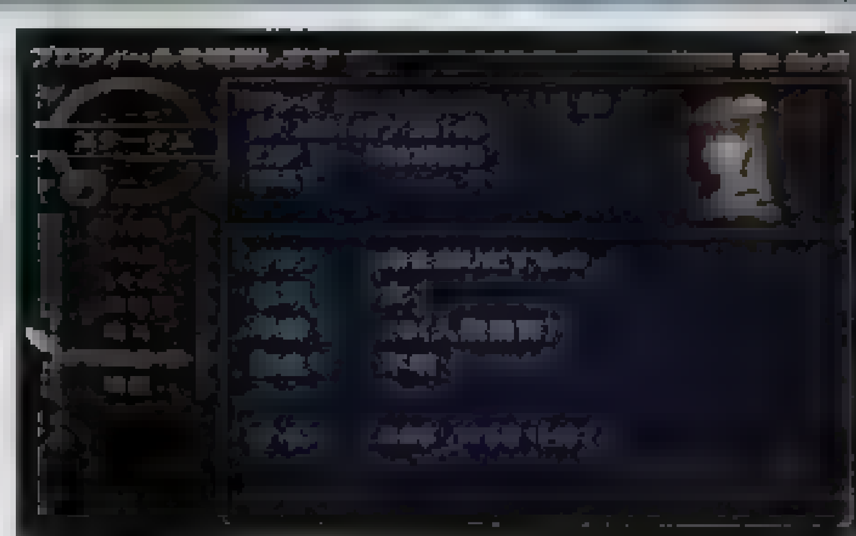
BOSS数据			
LV	99	HP	1440000
名称	本气ディルナ		
种族	マジック		
アイテム	トゥルサード		
ATK	5800	炎	吸收
AVD	255	冰	—
MAG	12000	雷	100%
RDM	400	土	50%
HIT	255	圣	50%
RST	1000	暗	50%

注意她的属性耐性，尽量不要使用有属性的武器。此外她的超强魔法バーンストーム、エクスプロージョン以及大魔法メテオスウォーム都是炎属性的，因此一定要在0层的台座上设置"冰の加护"，装备上仍然要尽量选择提升炎系耐性的，此外利用link组合来获得30%以上的炎和冰属性吸收也会对战斗相当有利。我方所持的封印石建议为"锐剑の理"、"理外ぐ大树の加护"、"命精の加护"和"六曜の加护"，此外物品"炼金术の书"要准备数个，技能方面マジックスレイヤー有的都要尽量装备上。

开始战斗后本气ディルナ周围还有3个デミシャドウ，利用"炼金术の书"可以直接将她们变成无欠のタリスマン，当然这有一定的成功率。清除之后再全力和本气ディルナ作战，注意对方的回避和防御，要尽量在侧面和后面进行攻击。本气ディルナ最厉害的就是マジカルムーン，遇上这招，除了要保证全员HP足够外，还要期望ファーストエイド能够尽量发挥作用。随着HP的削减，她会开始使用强化魔法以及决之技メテオスウォーム，后期甚至大部分都是使用メテオスウォーム，如果事先炎属性耐性和吸收配置得当的话，战斗此时反而会轻松很多，剩下的就是用4人的决之技缓慢而有效地慢慢耗光她的HP。

打倒本气ディルナ后获得トゥルサード，这件饰品的效果是"女性装备后可在状态画面看到官方设定的数据"(如图)。战斗胜利后她会问你是否想和更强的敌人作战，选择第一项后正式开始红莲之迷宫二周目，此时去左边查看游戏记录，会发现红莲之迷宫的完成次数已经是1。二周目后BOSS会全部重新出





现，仍然要打倒BOSS后才能进入下一层(0层除外)，犬小屋也会全部出现。当然无论是BOSS还是其他敌人强度都会明显提升，一般来说BOSS的HP、ATK、MAG都会是一周目的1.5倍。再次打倒本气ディルナ可开始三周目，敌人继续强化，如此直至11周目……

这样打下去有什么好处呢？首先迷宫中各层会出现新的宝箱，里面装的是预言书1～9，其次，在11周目イセリア・クイーン门外的右侧凹处，能够获得本作(当然也包括前作)中最强的武器，所有人(甚至包括弓箭手)都能够装备的咎人の剑"神を斩获せし者"！其能力为ATK10000、MAG10000、攻击回数2，决之技可，还附加了对神族特效……不过话说回来，11周目这样强化下来，即使光是BOSS能力也会强化到令人发指的地步，如果再考虑到游戏本身二周目已经敌人强化(基本BOSS为2倍，多周目进一步强化)，那后来的难度可想而知。例如游戏2周目红莲之迷宫11周目时，フロー的HP12240000、ATK26999、MAG26999……



技能学习心得

打到后期大家是不是发现，技能的习得越来越慢了呢？实际上游戏中技能熟练度在每次战斗的增加值并不是固定的，而是在2.5%到100%之间浮动，具体数值则是由敌我间的平均等级差所决定的。

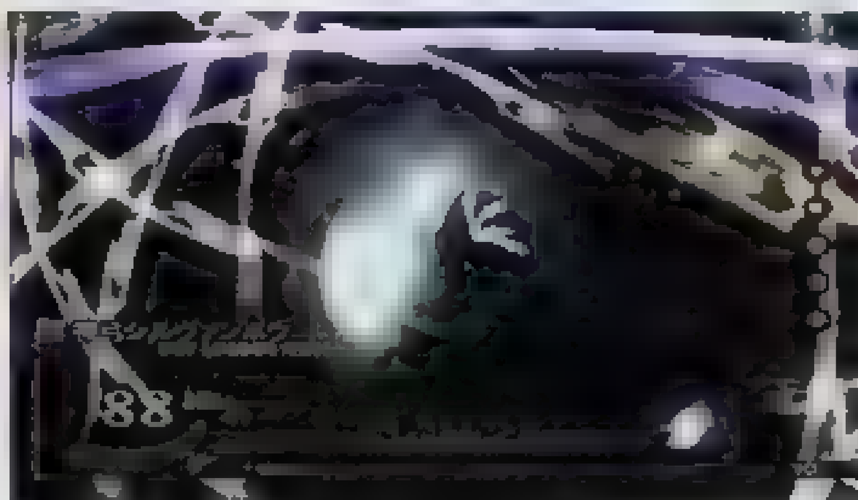
那有没有在快速提升等级的同时也顺利地习得技能呢？答案当然是肯定的，这里就为大家介绍一种最有效率的方法：保留初期的同伴不练级，一般推荐ミドラ，加入早，等级低，加上是魔法师派不上什么用场，甚至解放都没啥好东西。在中期得到"不上场同伴也获得经验值"的"经验を供す友の理"封印石后，先让他处于战斗不能状态，这样他的等级就不会上升。到后期要需要习得技能的时候，尤其是在隐藏迷宫中取得的一些特殊的、饰品上所附带的强力技能，就将他以战斗不能状态编成到战斗队伍中，这样队伍的平均等级就会大幅下降，其他三人的技能习得速度会明显提高，正在为学习技能烦恼的你，立即动手试试吧，效果一定不会让你失望的。

红莲之迷宫探秘

1. 稀有敌人

在和普通敌人战斗时，有时我们会遇上完全不同的强大敌人，这些稀有敌人的强度可以和BOSS相比，同时也有不少敌人的小队长物品是强力的装备，当然也有些没啥好东西。以下它们的具体情况：

层	名称	敌人类型	场所	获得物品
2层	ハイソックスをはいたウル	人型	3层入口的左侧房间	魔弓レイザーブオーテル
2层	ヘイムドウアルI	人型	3层入口的左侧房间	魔剑アクターネファリウス
2层	Dクレイマン	虫型	有台座的房间	インセンス
2层	ペイルクラーケン	虫型	传送门左侧的房间	
3层	ホムンクルス・アーリィ	人型	各处	ミスリルグリーブ
3层	虫王	虫型	各处	
3层	サンスポットビジター	大型	3层最上部台座侧房间	
4层	ティアマット	虫型	传送门左侧房间	坏剑ティルフング、五色のブレスコア、五色のうろこ
4层	归ってきたアレクタリス	灵型	加护无之间上方房间的右下悬浮敌人	神弓シルヴァンボウ
4层	ブラックペイン	虫型	传送门左侧房间	ミスリルヘルム
4层	公太郎	ハムスター	传送门所在房间	ひまわりのたね
5层	ウォルザ、ガイン	恶灵型	有大型固定敌人挡路的左侧房间	エーテルクラウン



这些敌人大多是游戏主线流程中遇到的BOSS的强化版，它们的小队长物品只有在奖励槽全满时打倒才会100％获得，否则只是一定几率获得，相反，全亮时甚至可能一次获得两个！因此战斗前要在封印石上做相应调整，用“锖の戒”、“龟裂の戒”等降低敌人防御的同时，也要尽量强化自己的攻击力。由于作战时间有限，甚至可以用“剑の加护”+“粮なき突击兵の理”+“理纺ぐ大树の加护”这样来多重强化，当然也要针对敌人的种族来调整相应的攻击技能。另外，带上封印石“宝の加护”可降低奖励槽减少的速度，部分敌人在濒死时会回复HP，要注意控制伤害值。

5层的ウォルザ、ガイン需要留意，此时出现的他们是属于ゴースト类，无属性的普通攻击不能造成伤害，战斗前要装备上相应的技能ゴーストバスター。此外只是打倒ガイン才会掉下エーテルクラウン，而ウォルザ则会使用复活魔法。

此外4层的归ってきたアレクタリス是一定出现的，但是因为所处位置，无法直接和它交战，需要将上方的鸟型敌人弄下来作为中转。不过我们要求的只是战斗，那么装备上降落速度降低的封印石“无力な绵帽子の戒”也可以从它左上方跳下，控制方向漂到它身边进行攻击。由于这类封印石只是无法得到切断部位时获得的物品，小队长物品和随机掉落的物品仍然是可以入手的。

这些装备中，坏剑ティルフング的ATK高达2200，但是物防和魔法都降低很多，攻击次数也只有1；神弓シルヴァンボウ的攻击力固定为使用者等级×20，因此让高等级的弓箭手使用多Hits的技能和普通攻击会有明显效果，但是无法使用决之技。由于红莲之迷宫的二周目以及多周目敌人会强化，因此最好在第一次打倒本气ディルナ之前收集好自己所需的装备。



2. 仓鼠

还记得我们在4层台座处打开宝箱放走的老鼠么？如果你跟踪下去，会发现它一路跑到本层的传送门所在房间，蹲下后按○键攻击即可进入战斗。对手是三只小巧可爱的仓鼠，不过不要小瞧它们哦，它们的评价可是“神界最强的小动物”，还记得前作中的红莲四鼠么？本作中也同样是不好对付的。

接近后它们会使用“だだをこねる（撒娇）”、“えいっ！”之类的招数，当然是没啥攻击力的，但是接下来使用的カモンレミングス（俗称万鼠狂奔）基本会一下让你全灭……虽然它们的HP不算太多，可回避高、体型小，想切实打中可不那么容易。此外，HP降低到约30％以下时，有一定几率使用特技回复敌我方全部HP。基本的战术是在敌方设置“锖の戒”、“龟裂の戒”，我方则全力强化攻击，争取在一次攻击中配合决之技打倒一个敌人。此外小队长的HP是普通仓鼠的2倍，要计算好自己攻击的伤害量，免得眼看胜利在望却被来个敌我全回复……



打倒每只仓鼠都可以获得无色的饰品ハム☆スター，其效果为麻痹、毒、冻结、石化、气绝、衰弱+100％。注意战斗胜利或者战斗中逃走的话仓鼠就不见了，需要去台座处再开一次宝箱，然后才会再次出现。另外，打仓鼠时也有可能遇到稀有敌人公太郎，跳到仓鼠后面再攻击比较容易遇到。打倒公太郎时获得的物品是ひまわりのたね，这是作成增加能力的物品金の卵的必要素材。

下面来说一下我的具体打法吧，用此方法，普通的仓鼠可以每次攻击灭掉一只，小队长也只需两次。其实具体方法也很简单，必须人物是不死者王ブラムス和女神フレイ，两者的第一项通常攻击分别为バックワードフロウ和ヘブンリィパニッシュメント，并需要装备上技能ヒートアップ，其他两个人物尽量选择攻击较高的，例如アーリィ，同时要保证能够发完4人决之技，一次攻击（普通攻击+全部的决之技）至少要打倒一只仓鼠（普通难度HP86000，二周目游戏也不过103200），借助装备和封印石的强化应该可以轻松达到。冲刺到敌人身边后让ブラムス先用バックワードフロウ攻击，这招即使是正面也是必中的，中招后的仓鼠会弹向空中，掉落地面时发动フレイ的普通攻击ヘブンリィパニッシュメント，时机并不难把握，练习几次就可以非常熟练了。这招是恐怖的10×14Hits的攻击技（据说原型是春丽的千裂脚……），消费AP也高达42，虽然未必能够全中，但是配合装备的技能ヒートアップ，只此两招已经足够让决之技的槽到满值100了。当然之后也不要忘记让另外两人上去砍一下，否则可是发不了决之技的哦！

打小队长的时候注意第一下不要发完决之技，HP伤害约过一半即可停手，以免它回复全部的HP，下一次即可送它回家。这样战斗中基本敌人只有1～2次行动机会，一般是根本来不及发万鼠狂奔这招的。至于公太郎可要麻烦多了，它出现时带着5只仓鼠，而自己的HP高达960000！（二周目游戏时的数据）由于公太郎的HP太高，一般需要打6～10次才能干掉它，所以要预防它的万鼠狂奔。让攻击力最低的同伴远离敌人，专心负责回复，其他同伴则全力进攻。还需要注意的是它HP低下时仍然会使用敌我全体HP全回复的，因此在HP伤害得差不多时更要加以小心。战斗胜利后获得ひまわりのたね，而此仅不使用经验值2倍的封印石和物品也能够轻松达到经验值上限750万，即使是打普通的仓鼠也可以达到500万，用来练级也是不错的方法呢！



3. 犬

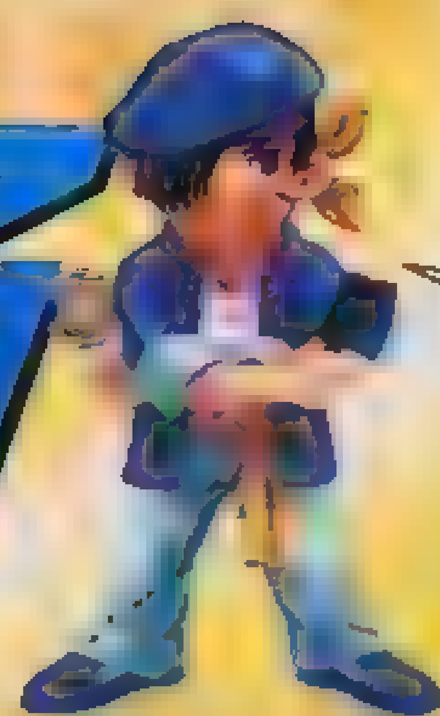
犬小屋的战斗虽然简单，不过敌人身上还是有可能掉下物品的，不少还是只此一处哦！

敌人	可入手的物品
犬アーリィ	风切羽、ダイキャストランス、プライムエリクサー、铜の羽根、实用书
犬アリーシャ	アリーシャのローブ、坏れた剑、大根、新品のガイドブック
犬ルーファス	坏れた弓、ショートボウ、ヘタレたコボルトシャツ、三枚目の证、しっぽホルダー、无欠の护符
犬オーディン	英知のズラ、クンクニル、しっぽホルダー、亲父のコボルトシャツ、稻妻のコイン、兽の毛皮、プライムエリクサー
犬アリューゼ	两面テープの欠片、しっぽホルダー、折れた刀身、ツンツンのズラ、新品のガイドブック、オーバードライブ
犬フレイ	プライムエリクサー、稻妻のコイン、フレイキャップ、兽の毛皮、寄せてあげるアレ、クリスタルボール
犬レナス	ダイキャストランス、女神の灵药、风切羽
犬シルメリア	风切羽、战乙女のコボルトメイル、プライムエリクサー



报道竞技游戏文化　体验电子竞技魅力

电子竞技场 ESPORTS ARENA



随着UCG的改版，电子竞技场栏目会由胜负师接手主持。在平日里看到不少读者朋友的来信中都为电子竞技场提出的较为尖锐的意见，因此内容的调整和创新也迫在眉睫，但也希望各位玩家能给予栏目革新一点酝酿的时间，谢谢！

DieGameCUP2 第二届DieGame杯街机格斗游戏大赛

序章 DieGame的忧郁

随着国内街机行业的不断发展，越来越多的游戏机房开始逐渐恢复了往日的活力，同时一种全新的游戏氛围正在慢慢地形成、壮大起来。机房要做的不再只是盲目地引进新机，而后听之任之，作为玩家交流的平台，他们必须提供更多的服务以维持玩家的游戏热情，培养新生玩家。惟有如此，"街机"这一传统娱乐形式才能以自身独特的魅力吸引住客源，在面临各种新型休闲消费手段的挑战时立于不败之地。作为游戏机房主力之一，对战格斗游戏来到了这场变革的最前沿，一时间各类格斗游戏比赛活动层出不穷，直至2003年底，上海街机游戏网DieGame为当地的游戏机房申请获得了04年日本斗剧的海外预选名额，成为了当时国内玩家的热点话题之一。

2004年10月，由DieGame主办、历时三天的街机格斗游戏大赛"DieGameCUP"在上海的三大知名游戏机房——卢工电玩、烈火游戏机娱乐和正阳游戏中举行，为DieGame带领玩家征战斗剧归来后几个月间在三大机房内轮流举办的《VF4FT》和《侍魂零SP》积分赛划上了一个圆满的句号，同时，DieGame的工作逐渐转向幕后，上海各游戏机房内的小型比赛活动在各种游戏团体的协助下继续不断开展。

2005～2006年，虽然中国选手均在第一轮惨遭淘汰，但挑战日本"斗剧"的努力仍在年复一年地进行着，差距何在？是客观环境，还是国内玩家自身缺乏某些能在国际赛事上致胜的因素？国内街机业界虽然有所进步但形势仍不容乐观：制约发展的不利外部环境未能改善，玩家年龄层继续老化、得不到新鲜血液的补充，因街机发展不平衡导致的各地玩家之间的不和等等，可谓内忧外患。

2006年6月，新生的DieGame继续开始运作，作为归来的宣言，"DieGameCUP2"计划正式启动。不论最终的结果如何，今夏对于街机格斗游戏玩家和DieGame来说，都将因此变得愈加漫长和炎热。



第1话 DieGame的暴走

大赛名称：《DieGameCUP2——第二届DieGame杯街机格斗游戏大赛》

主办：上海街机游戏网DieGame

比赛项目：第一项目《GUILTY GEAR XX SLASH》、第二项目《MELTY BLOOD Act Cadenza》

赛制：个人战、淘汰赛

比赛流程：比赛分预赛和决赛两个部分，2006年7月中旬至2006年8月中旬，在全国各地加盟该赛事的游戏机房及电玩店中，通过举行预选大赛的方式决出出线选手。2006年8月下旬，各预选游戏机房的出线选手于上海进行本赛事决赛。

参赛名额：第一项目《GUILTY GEAR XX SLASH》设有16个参赛名额，各地预选后剩余的名额将于决赛当日预选中产生。第二项目《MELTY BLOOD Act Cadenza》仅在决赛当日进行，报名人数不限。

第2话 DieGame的叹息

截至发稿DieGameCUP2格斗预选店铺及预选召开时间表

－北京－ 西单文化广场电子游艺厅 北京市西城区西单北大街1号西单文化广场地下一层

－广州－ 阿修罗电玩店 广州市人民北路833号越富广场G29

－上海－ 烈火游戏机娱乐 上海市静安区江宁路77号4楼

－上海－ 正阳游戏 上海市徐汇区广元西路315号1楼

7月预选日程(括号内数字为出线名额数)

22日 第一回上海预选 in 烈火 (2)

29日 第一回北京预选 in 西单 (1)

8月预选日程(括号内数字为出线名额数)

5日 广州预选 in 阿修罗 (2)

5日 第二回上海预选 in 正阳 (2)

12日 第二回北京预选 in 西单 (1)

19日 第三回上海预选 in 烈火 (2)

第3话 DieGame的"阴谋"

Q 为什么选择《GGXX SLASH》和《MBAC》两款游戏作为本次DieGameCUP的比赛项目？

A 主要是想借今年参加斗剧的效果，继续"《GGXX》系列"游戏在国内的推广和普及。过去曾有斗剧之后玩家对参加过的游戏项目热情逐渐衰退的先例，今年的斗剧UCG、DieGame和各预选游戏机房都花了比较大精力，想让产生的效果最大化。《MBAC》是个意外，也想给国内的《MB》玩家一个惊喜，虽然之前该游戏几乎没有在国内的游戏机房内出现过，但随着烈火引进《MBAC》希望这款游戏在国内也能得到广大玩家的认可。



Q 颇受玩家好评的《KOFXI》和《街霸3 3rd》呢？

A 两方面目前的状况都比较成熟吧，也有玩家团体经常组织较大型的比赛交流活动，而相对来说《GGXX》和《MB》更需要扶植。

Q 《VR战士》、《铁拳》、《灵魂能力》系列呢？

A DieGameCUP2最初确定的方案就是以2D格斗游戏为主，希望以后能有机会策划3D版DieGameCUP吧。

Q 决赛将在何时何地举行？

A 目前基本已经确定决赛将于8月27日在上海举行。有别于以往DieGame的比赛，本次大赛的决赛不在游戏机房内举行，具体的比赛场馆在确定之后会第一时间通过杂志、网络等媒体公布，希望能为玩家带来全新的体验。

Q 能否透露一下比赛冠军的奖品？

A 因为得到了众多预选店铺的支持，两个项目的冠军都设立了一定数额的现金奖励。当然，还谈不上"重赏"，所以可能未必会有"勇夫"玩家来争夺游戏奖金。

Q 最后对玩家有什么想说的？

A 欢迎各种宇宙人、未来人、超能力者来参加本次大赛！



尾声 DieGame的预告

更多预选店铺及各地预选的详细内容、规则、具体召开时间请关注DieGame网站及Levelup论坛格斗游戏专区的更新内容。(www.diegame.com)

7月下旬，由山东次世代电玩店发起的电子竞技大赛CEFO即将打响！比赛项目是PS2平台上的实况足球10、GT4、铁拳5、拳皇97、街霸3.3五大项目，详情请登陆www.sd001.com <http://www.sd001.com/>或www.nextgeneration.com.cn查询。

绯色蝶页

栏目主持人：十六夜

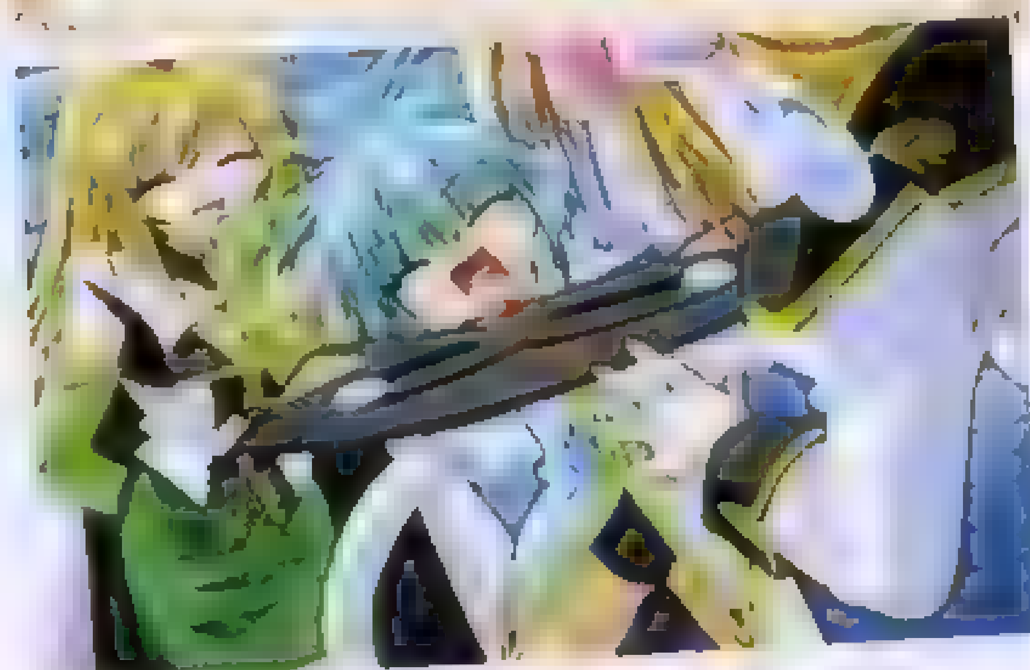
BROCCOLI的"《银河天使》系列"可以说创造了一个美少女恋爱游戏的又一个经典。不仅在PC以及PS2上推出了大受欢迎的《银河天使》三部曲，由同题材改编的TV版动画、漫画、小说以及各种周边更是获得了空前的成功，而本次推出的系列正统续作《银河天使2 绝对领域之门》将是完完全全的PS2原创！做为新栏目"绯色蝶页"的头一炮，从角色简介到选项攻略，十六夜将向大家详细介绍本作。

飞舞在银河中的天使们



CV 明坂聪美 年龄 12岁 生日 8月13日 血型 不明

娜诺娜诺是新银河天使队中年龄最小的成员，关于娜诺娜诺的出身、种族等个人资料一切不明，惟一明确的就是她同样能够自由操控纳米机器——在"银河天使"的世界里，这种纳米机器不仅能够修复破损的机械，更能促进生物细胞的活性化，从而实现自我治疗——其实更正确的说法是娜诺娜诺本身就是由纳米机器组成，也正因如此她被成为"有自我意识的纳米机器"。







CV 稻村优奈 年龄 14岁 生日 6月5日 血型 O型

艾普莉科特 · 樱叶

对于自己在上次大战中将从毁灭危机中解救出来的姐姐这一点，她一直都感到相当自豪。为了能够追随自己憧憬的姐姐，艾普莉科特通过自己的努力终于如愿加入了银河天使队。而她接到的第一个任务就是与新银行天使队的成员们一同去探索新世界"NEUE"。患有男性恐惧症的艾普莉科特一旦被男性碰到就会大暴走，而银河天使队的司令塔古特(前几作的男主角)就是她怪力下的牺牲者……

对话选项全攻略

信赖度上升 ↑
信赖度不变 —
信赖度下降 ↓

作为一款恋爱游戏，除了在战斗中获得胜利外，通过对话以及发展剧情来增加好感度、最终获得女主角芳心才是最终的目标。本作同样保持了系列的优良传统，在舰内移动时，玩家能够非常直观地看到每个女主角所处的位置，这就非常有利于玩家"有的放矢"地展开攻势。不过需要注意的是，并不是每次对话都会出现增加好感度的选项。为了不浪费任何一个行动机会，这里强烈建议大家在采取行动的时候先研究一下这个由十六夜的汗水、泪水以及黑眼圈所换来的对话全表，让我们为那充满绯色的结局而努力吧！

注：表中只会收录出现影响好感度的对话时间、场地以及选项。另外，同一对话的具体选项顺序为随机出现。

第一章　入队。银河天使

剧情对话

选项	角色	信赖度
そ、そのシッポは……？	娜诺娜诺	↓
キミも队员なんだね。	娜诺娜诺	↑
やあ、こんにちは。	—	—
全然、どうってことないです！	卡露雅	↓
实はボクも魔法使いなんです。	—	—
怖い？そういうのはないかなあ……。	卡露雅	↑

舰内活动　移动数：(到达全区域后自动结束)

剧情对话

选项	角色	信赖度
体质改善した方がいいかも……。	艾普莉科特	↓
ボクもそのうち投げてよ。	—	—
ううん、气にしないで。	艾普莉科特	↑

连锁事件※

选项	角色
运も实力のうち	梅尔菲优
最后に爱は胜つ	兰花
地狱の沙汰も金次第	薄荷
弱气を助け强气をくじく	佛特
情は人のためならず	香草
千里の道も一步から	千岁

※：根据玩家的选择，在后面的剧情中前作主角、银河天使队司令塔古特的妻子会相应发生变化，而最大的影响就是玩家能够获得不同的CG。

第二章　征兆

剧情对话

选项	角色	信赖度
まかせて！クッキーは得意なんだ。	娜诺娜诺	↑
ごめん、ちょっと不得意なんだ。	娜诺娜诺	↓
シュークリームじゃだめ？	—	—
ほら、あの料理おいしそうだよ！	—	—
ちょっと！テキーラ！离してよ！	艾普莉科特	↑
あ、あの……、その……。	艾普莉科特	↓
ううん！とっても心强いよ！	卡露雅	↑
女の子とか、そんなの关系ないよ。	—	—
うーん、やっぱり少し不安かも……。	卡露雅	↓

(战斗结束后) 舰内活动　移动数：4次

银河展望公园(第1～第2阶段※)

CG(娜诺娜诺)

仓库(第3～第4阶段)

选项	角色	信赖度
ありがとう、ナノナノ！	[illegible]	↑
この中にナノマシンが埋められたのか……。	—	—
今度からあのくらいは自分で治すよ。	娜诺娜诺	↓

※：在舰内活动时会有次数限制，而地图上角色的位置会随着玩家移动次数的增加而改变。以本次为例，玩家在开始移动前地图处于第1阶段，移动一次后便进入第2阶段，以此类推。

第三章　红色的财宝猎人

舰内活动A　移动数：6次

舰内活动B　移动数：5次

ピロティ(第1～第2阶段)

选项	角色	信赖度
カルーアは何の本を读んでるの？	卡露雅	↑
リコは何の本を读んでるの？	艾普莉科特	↑

研究室(第3～第4阶段)

选项	角色	信赖度
テキーラは实践派なんだね。	—	—
それっていいのかな？	卡露雅	↓
カルーアは理论派なんだね。	卡露雅	↑

ブリーフィングルーム(第3～第5阶段)

选项	角色	信赖度
ごめん、今まで气がつかなかった……。	艾普莉科特	↑
大变じゃない？	艾普莉科特	↓
こういうの好きなんだね。	—	—

仓库(第4～第5阶段)

选项	角色	信赖度
がんばってね。	娜诺娜诺	↓
ボクにも手传えるかな？	—	—
ナノナノはえらいな！	娜诺娜诺	↑

剧情对话 (战斗结束后)

选项	角色	信赖度
うん、わかった。	—	—
急いで！	娜诺娜诺	↑
そんなに焦らないで……。	娜诺娜诺	↓

第四章　治疗的代价

舰内活动　移动数：4次

研究所(第3～第4阶段)

选项	角色	信赖度
それじゃこれで！	卡露雅	↓
て、手传おうか？	卡露雅	↑
また、爆发したりしない？	—	—

ブリーフィングルーム(第3～第4阶段)

选项	角色	信赖度
大丈夫なのかな……。	艾普莉科特	↓
なんか、すごそうな人だね。	—	—
きっとナノナノを治してくれる！	艾普莉科特	↑

レクリエーションルーム(第3～第4阶段)

选项	角色	信赖度
よおし！やるか！。	茴香	↑
どうしようかな……。	—	—
今そんな气分じゃないや……。	茴香	↓

剧情对话 (战斗结束后)

选项	角色	信赖度
亲子って、ほほえましいな。	卡露雅	↑
ナノナノは子供だなって……。	卡露雅	↓
ちょっと、母さんのことを……。	—	—

第五章　魔女的眼泪

剧情对话

选项	角色	信赖度
ちょっと、心配だね。	卡露雅	↑
平气かな……？	—	—
他のお客さんに迷惑かな……。	卡露雅	↓

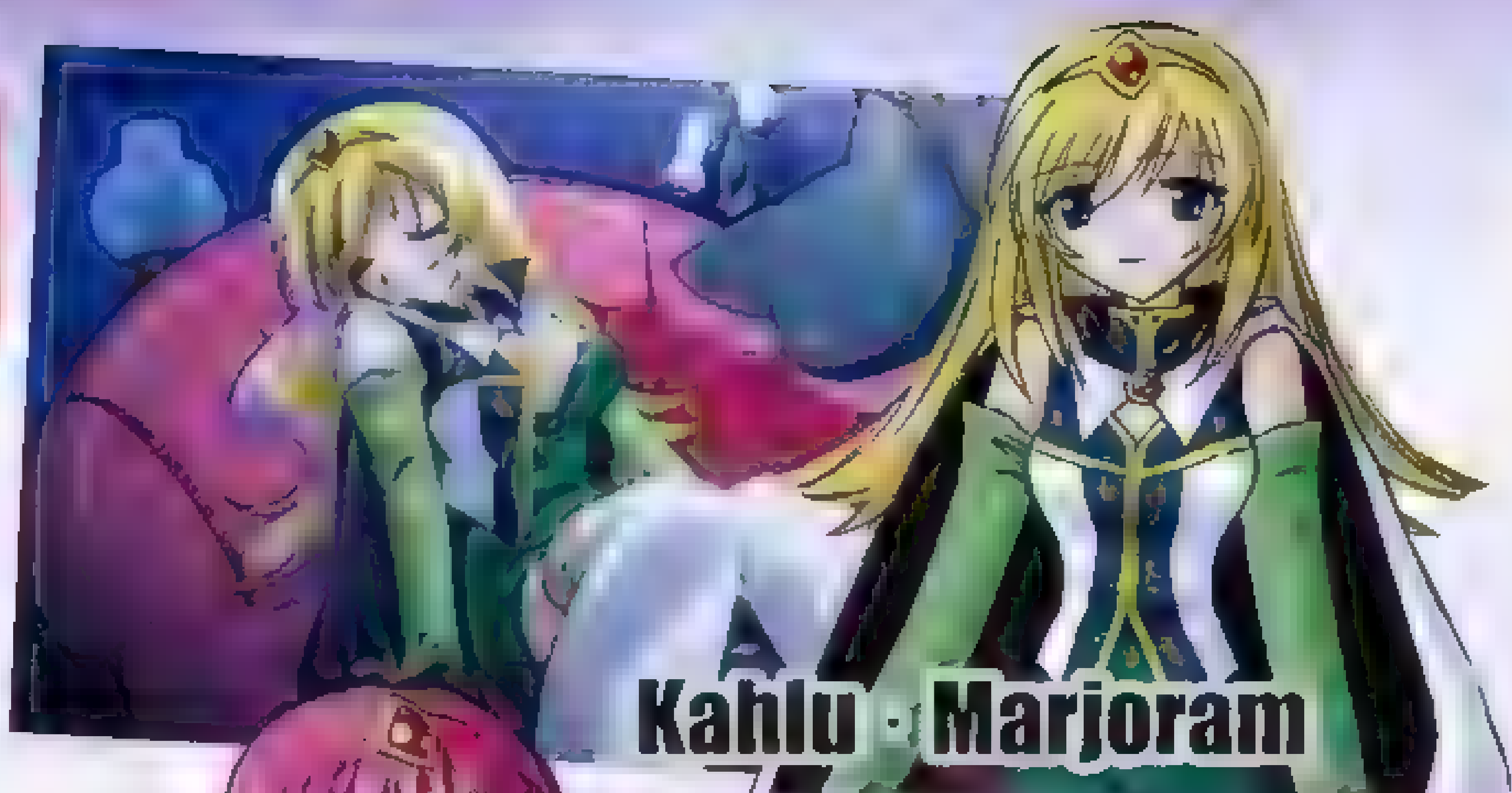
舰内活动　移动数：5次

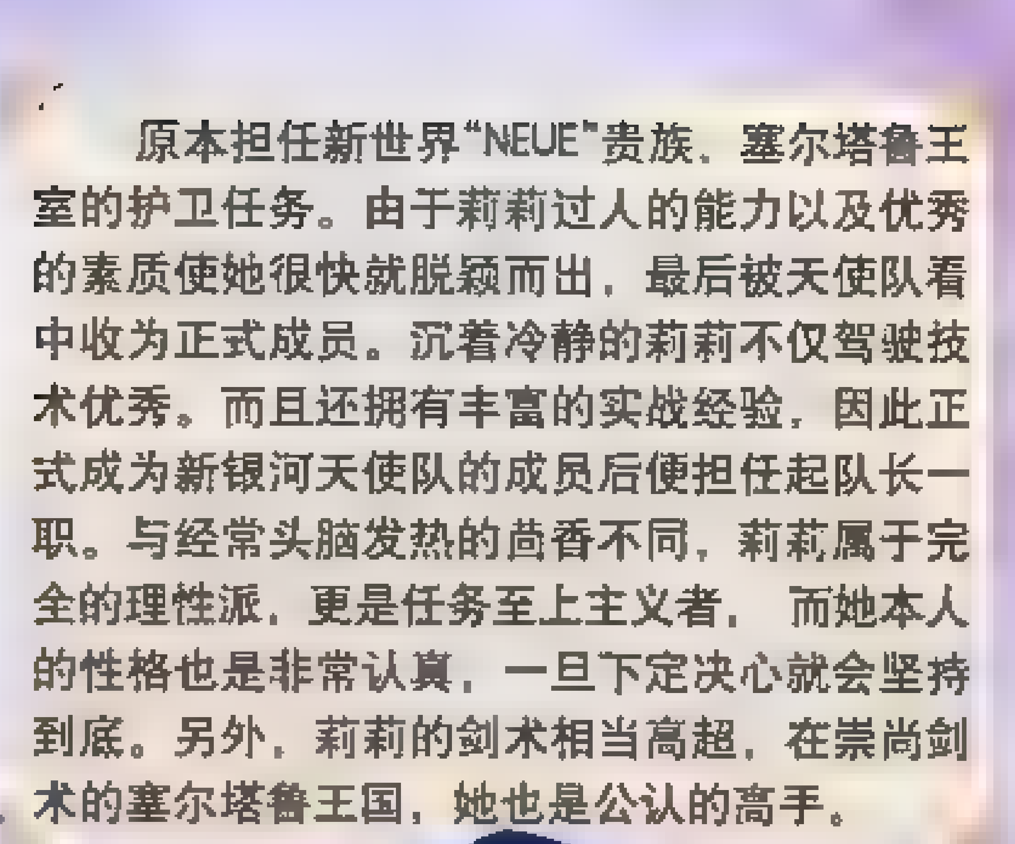
仓库(第1～第2阶段)

选项	角色	信赖度
一绪に行かない？	艾普莉科特	↑



CV：花村怜美
年龄：16岁
生日：9月10日
血型：B型





原本担任新世界"NEUE"贵族、塞尔塔鲁王室的护卫任务。由于莉莉过人的能力以及优秀的素质使她很快就脱颖而出，最后被天使队看中收为正式成员。沉着冷静的莉莉不仅驾驶技术优秀，而且还拥有丰富的实战经验，因此正式成为新银河天使队的成员后便担任起队长一职。与经常头脑发热的茴香不同，莉莉属于完全的理性派，更是任务至上主义者，而她本人的性格也是非常认真，一旦下定决心就会坚持到底。另外，莉莉的剑术相当高超，在崇尚剑术的塞尔塔鲁王国，她也是公认的高手。

Kahlu・Marjoram
卡露雅・玛姬拉姆





Lily・C・Sherbet
莉莉・C・果露

CV：中山惠里奈
年龄：19岁
生日：11月2日
血型：A型

CV：平野绫
年龄：21岁
生日：6月9日
血型：AB型

出生于新世界"NEUE"的卡露雅，与生俱来便掌握了那里的神奇技术，但因为这种技术无论是原理还是效果，以目前的科技都还无法解释，因此被公认为就是传说中的"魔法"，而卡露雅也被大家顺理成章地视为了魔女。温柔、稳重的卡露雅其实具有双重人格，任何含酒精的物品都能使她的另一人格塔琪拉苏醒。无论是言行还是举止，妖艳、性感的塔琪拉更加符合"魔女"的称号，而"Tequila"原本就是龙舌酒的意思。

Anise・Azeat
茴香・艾杰特

与卡露雅相同，同样来自于新世界"NEUE"，然而与"魔女"不同，茴香能够瞬间打开各种复杂的锁具以及解除陷阱。这一特长对于生长在盗贼世家的茴香来说绝对是再完美不过的了，而这名16岁的少女现在已经是远近闻名的财宝猎人。茴香初给人的感觉是粗野、大大咧咧，然而实际上在她内心深处也有少女独有的敏感与细致。

Tequila・Marjoram
塔琪拉・玛姬拉姆



あとで行こうかな。	—	—
コンテナの中身食べていい？	艾普莉科特	↓

宇宙コンビニ"ジャンクス"(第1～第2阶段)

ピリっとメンタイ味	—	—
基本のチーズ味	娜诺娜诺	↑
通も唸るナットウ味	娜诺娜诺	↓

トレーニングルーム(第1～第2阶段)

当たったら痛そうだ。	茴香	↑
いいんじゃないかな？	—	—
よくわからないよ。	茴香	↓

ティーラウンジ(第3～第4阶段)

ケーキってホントにおいしいよね。	艾普莉科特	↑
あんまり食べると太っちゃうよ。	艾普莉科特	↓
酔っ払っちゃうぞ？	娜诺娜诺	↓
ジューシーでいいよね。	娜诺娜诺	↑

食堂(第4～第5阶段)

いけ！一気に！	茴香	↑
バカなマネはよすんだ！	茴香	↓
兰花さんのは、もっと赤かったよ！	—	—

第六章 骑士的归还

剧情对话

リコのことが……。	邀请艾普莉科特
アニスのことが……。	邀请茴香
ナノナノのことが……。	邀请娜诺娜诺
カルーアのことが……。	邀请卡露雅

舰内活动 移动数：4次

医务堂(第2阶段)

ナノマシンは成长しないんじゃない？	娜诺娜诺	↓
そうだ！背の高い人に变身すれば？	—	—
ストレッチとかも効果的だよ！	娜诺娜诺	↑

アニスの部屋(第1～第2阶段)

早く借金が返せるといいね。	—	—
血が騒ぐってやつ？	茴香	↑
今はトレジャーハントなんて无理だろ？	茴香	↓

食堂(第1～第2阶段)

大丈夫だよ！	艾普莉科特	↑
层が崩れたかな……。	艾普莉科特	↓
多分平気さ。	—	—

银河展望公园(第1～第3阶段)

映像だよ？これ。	卡露雅	↓
ホントいい天气だね！	卡露雅	↑
本物だったらいいのにね。	—	—

ナノナノの部屋(第3～第4阶段)

ボ、ボクに歌えるかな……。	—	—
无理だよ。	娜诺娜诺	↓
うん、わかった。	娜诺娜诺	↑

ティーラウンジ(第3～第4阶段)

さすが博识だね。	—	
ちょっと年寄りくさいかも……。	艾普莉科特	↓
气品があって素敌だね。	艾普莉科特	↑
饮ませたい相手でもいるの？		—
修行中に觉えたの？	卡露雅	↑
そんな趣味よくないよ……。	卡露雅	↓

宇宙コンビニ"ジャンクス"(第4阶段)

アニスの言う通りかな。	茴香	↑
无太遣いはやめなよ……。	茴香	↓
よしなよアニス……。	—	—

剧情对话

实はタクト・マイヤーズです。	莉莉	↓
实はリリィ・C・シャーベットです。	莉莉	↑
カズヤ・シラナミです。	—	—

2时间後にブリッジでしたっけ？	莉莉	↓
1时间後にティーラウンジ？	莉莉	↑
1时间後にレクリエーションラウンジ？	—	—

第七章 本星夺还作战

舰内活动 移动数：6次

宇宙コンビニ"ジャンクス"(第1～第2阶段)

さすがだね！	茴香	↑
アニス、まさか万引きを！？	茴香	↓
セキュリティを强化しないとね。	—	—

医务室(第1～第3阶段)

问题ないよね？	娜诺娜诺	↓
ナノナノ1人じゃ、さみしいね……。	娜诺娜诺	↑
先生がいないと不安だな……。	—	—

医务室(第2～第3阶段)※1

なるようにしかならないよ……。	娜诺娜诺	↓
もちろんだね！	娜诺娜诺	↑

※1：触发前一个医务室事件后，且娜诺娜诺的好感度在中上。

宇宙コンビニ"ジャンクス"(第3～第5阶段)

割りそうで怖いな……。	—	—
うん！ぜひ！	卡露雅	↑
气がすすまないな。	卡露雅	↓

研究室※2

何も见えないな。	卡露雅	↓
ボク自身が见える。	—	
カルーアが见えるよ。	卡露雅	↑

※2：在前面宇宙コンビニ"ジャンクス"的对话中选择了"うん！ぜひ！"

机关室(第3～第5阶段)

别のセッティング！	莉莉	↑
今すぐ开始！	莉莉	↓
作战通达を待とう！	—	—

银河展望公园(第3～第6阶段)

うぬぼれはよくないな。	—	—
ここにいるぞ！	茴香	↑
まあ、そうなるかな……。	茴香	↓

ピロティ(第5～第6阶段)

ジャンクの王道デリシャスバー。	莉莉	↓
とっても甘いチョコレート。	—	—
ほんのり甘いラスク。	莉莉	↑
太ってないのに。	—	—
食べなければいいと思う……。	艾普莉科特	↓
太りにくいケーキだってあるよ。	艾普莉科特	↑

第八章 天使的休息

根据前面7章玩家的表现，游戏会挑选出好感度排在前面的3名女主角让玩家最终选择。前往心仪角色的房间剧情就会进入相应的路线，由于之后路线无法更改，因此在选择的时候一定要考虑清楚。选定女主角后，到游戏完结还有两章，由于为选定女主角的专用路线且全是战斗，因此就不再列出。

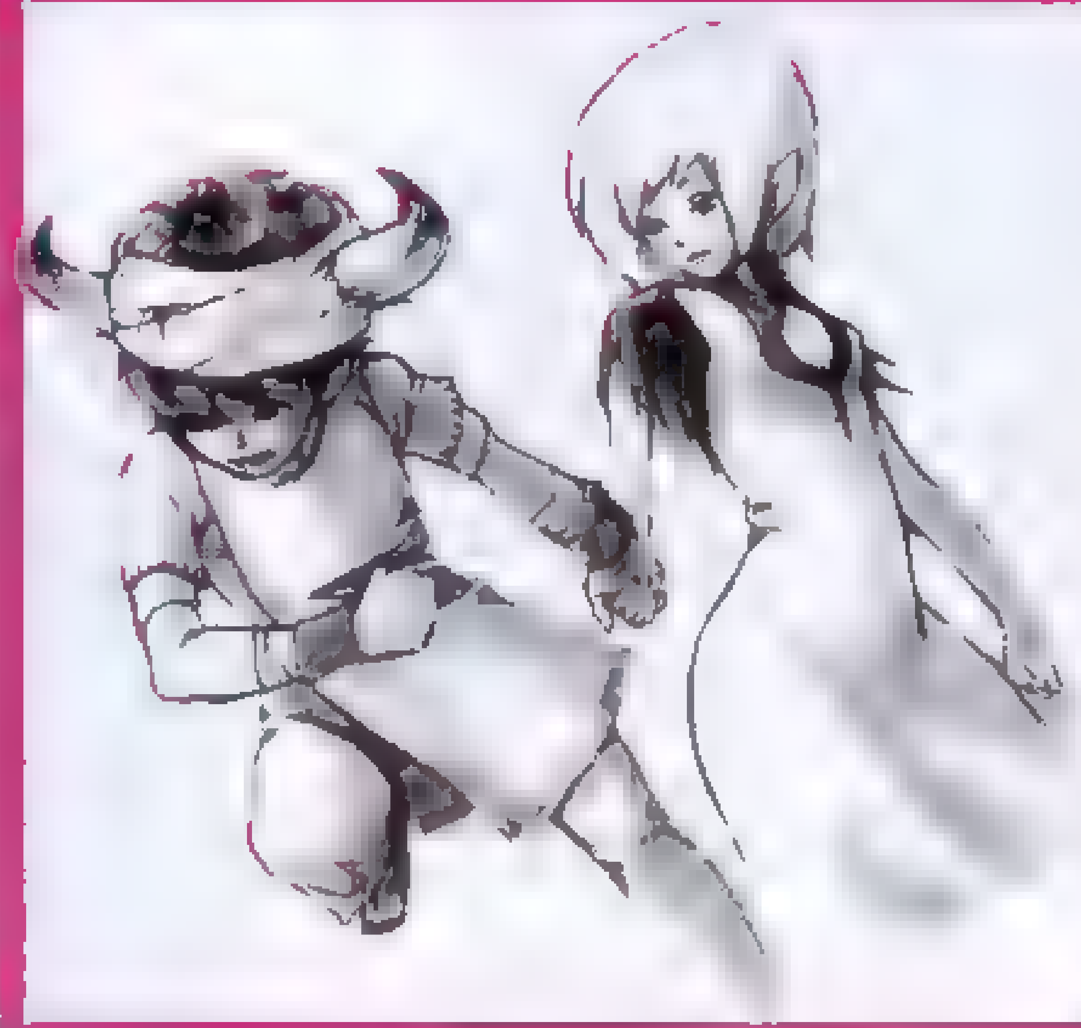


胜负师：基本上每年暑假，胜负师都会先祝大家假期快乐，然后希望大伙趁着假日好时机，给自由谈多多投稿。都是套话，也就不多说了，大家心照不暄就是了，呵呵！这次自由谈收了三篇文章，风格上有比较大的差别。《第二次初恋》以诙谐的语言讲述了作者与《ICO》的亲密接触；另一篇《Rez》的玩后感比较正统，其中对于隐藏关卡的描写很有画面感，个人感觉不错；两个怀旧游戏主题之后则是一篇与游戏基本无关的短评，不过因为玩家中关注世界杯的人不占少数，而且文章本身也写得很有激情，所以破例刊登，也算给各位自由谈的观众换换口味吧。好了，最后再补上一句：还请各位玩家踊跃投稿！（投稿信箱：tt@ucg.com.cn）

第二次初恋

文 天煞孤星

一支哀婉的旋律，一段凄美的经历，纪念如同第二次初恋般的神作——ICO



当大众还在为如何住进经济适用房而发愁的时候，我早已有了自己免费的住所——祭祀用的空心石像……

由于头上长了两只角，13岁那年我被村里的几位蒙着脸的大叔送往一座古堡。沿途的鸟语花香已经记不太清楚了，只记得当时在没有先进的交通工具的情况下骑马走了很久。我很疲倦，靠在有一点狐臭的大叔身上昏昏睡去……

"别睡了，别睡了！到总站了！"

啊？这么快就到中关村了？"啪！"一记清脆的耳光彻底地使我清醒了。潮湿的空气沁人肺腑，昏暗阴冷的神殿里摆满了祭祀用的石像。我捂着脸颊斜眼看了看蒙面大叔，不免有些沮丧，干嘛打那么狠，我可是靠脸吃饭的。

"以后你睡觉的时候多看呢！"

眼前光线的消失，我确定自己被关进了一个空心的石像内。黑暗中只能听到那几位没良心的大叔们渐渐远去的声音……

石像很小，我在里面不能尽情玩耍，以至于我忍不住放肆地唱着山歌，心想肯定会震耳欲聋。但结果却出乎我的意料，大地在颤抖，神殿在摇晃，石像跌落的同时，我再次见到了光明。从地上爬起来，拍了拍身上的土，看来我还活着，只是摔得我后腰有些痛，想来今后的生活还能自理……

我仔细观察了一下这间神殿的装修状况。圆形的巨大空间，地上铺满了灰黑色的方砖，墙的一侧有一个类似王座的石头座位，不远处似乎还有个小小的祭坛，四周的墙壁分上下两层摆放着数十个祭祀用的石像，通向上一层的是五条堆砌的石梯。此情此景难不倒一个解谜游戏的老手！我愉悦地跑上二层，拉动正中央金属拉杆的同时，一层的一道小铁门豁然打开。

继续前行，在巨大的回旋阶梯顶部竟然吊着一只铁笼，铁笼里竟然似乎还有一个人影，依照我凌厉的眼光来判断——是个女人。对，忙活了半天也应该出现个女人了。此情此景难不倒一个冒险游戏的老手！我潇洒地跳上铁笼使其坠向地面。我顾不上再一次摔落所造成的腰痛，急不可耐地去看从破损的铁笼里面走出来的女人。确切地说，是个少女。白色的连衣裙遮掩着娇柔的身躯，透明的肌肤水晶般清澈，柔软的淡银色短发微微拂动，天啊，我也太幸运了吧！

"你也是祭品吗？"我开始厚颜无耻地搭讪，她似乎说了句什么，但遗憾的是我完全听不懂她所说的话。哎，估计因为她是日本人的缘故吧，但我玩的可是官方汉化的中文版啊！这时她直视着我，将手慢慢地伸向我那自认为还算英俊的脸颊……不是吧大姐，你比我还急？正在这个紧要关头，两只神秘的黑色幽灵适时地冒出来，要将她拖进地面上突然出现的黑色漩涡里。那哪行啊，敢动我的女人！此情此景难不倒一个动作游戏的老手！一脚踹开"三碗不过岗"的牌子，抡起哨棒扑向她身后的歹徒……

短暂的战斗拉近了我俩的距离，我指着自己告诉她我叫ICO，她也同样说出了YORDA这个名字。我清楚地记得她当时的表情，纯真中略带着一点点羞涩。此情此景难不倒一个恋爱游戏的老手！当我用一只跃跃欲试的手拉住她那慢慢抬起的手时，我明白了将要为她所付出的一切。走吧，我要带着你离开这里，并给你一生的承诺……

我与她在巨大的城堡里徘徊，但此时不再阴冷黑暗。巨大的庭院中也有小鸟的叫声，诡异的建筑里也有潺潺的水声，残旧的古墙上也有悦耳的风鸣。我拉着她的手登上一个个满是苔痕的高台，穷思苦想地开启一扇扇锈迹斑斑的铁门，不知疲倦地一次次击退想要带走她的黑色幽灵。通过了一段回廊，我们终于来到了敞开着大门的庭院，宽阔的嫩绿色草地，正中央有一条平坦的石板路，两旁是燃着的火炬石台。我和她对视了一下，拉着手跑向不远处刻有巨大纹章的灰色石门。突然，我感到手臂一沉，她跌倒在身后，而她身旁出现了一个貌似女人的黑色影子。与此同时，我也听到了巨门关闭的声音。只一瞬间，发生了太多的事，我来不及思考什么，只是向她望去。她斜着柔弱的身体跪坐在地上，左手扶着地面，右手捂着绝对可以用晶莹来形容的右脚。主啊，您这姿势，您这形象，我怎么能不怜爱呢？我怎么能不为你鞠躬尽瘁呢？我怎么能不……

"回去吧YORDA。"一个女人的声音打断了我的思路。之后她身旁的黑影又转头对我说："你要把我可爱的女儿带走吗？你知道她是谁吗？她是我惟一的爱女，这座城堡未来的主人。跟长角的你是不同世界的人。如果爱惜自己的生命的话，就一个人走吧。"说完，在一阵光芒后就消失不见了。在呆滞了0.1秒后，我怒了。我对着天空大吼："小龙虾也是龙虾啊！"

我再次把目光投向身边这个POSE摆了很久的纯情少女，她还是那样的令我心动。当我们的手再次接触的时候，那个女人并不算太邪恶的声音又一次出现了："YORDA，你是无法在外面的世界生活的，回去吧！"YORDA却握紧了我的手，站了起来。好姑娘，有前途，咱们走。我鼓起勇气，拉着她的手再一次寻找逃出这里的办法。

也许有个少女在身边，任何男人办事都会很有效率吧。我很快就开启了高墙两侧控制大门的发光装置，石门缓缓打开，但同时门上巨大的纹章发出一道耀眼的光芒射向YORDA的身上。哎，我当时怎么就没反应过来呢？小时候白学黄继光啦，关键的时候怎么没冲上去呢？看着心爱的女人被击倒在地又摆起了刚才那个经典的造型，我心疼啊！





YORDA虽然已经很虚弱了，但还是执着地将手伸向了我的面前。此情此景难不倒一个被游戏摧残了多年的老手！用力去拉住那只似乎已经有些苍白的手，我就不信带不走你。城堡大门与外界由一条石桥所连接，我和她三步一停、五步一歇地走上长长的石桥。桥下是水浪翻滚的深渊，对岸是翠绿葱郁的山林。美景，佳人，哈哈，大家尽情地来羡慕我吧！

美好的时光似乎总是短暂的，黑暗笼罩着整个城堡，慢慢地向我们延伸过来。又是一道强烈的光芒从高墙上袭来，将我和她打翻的同时，也将脚下的一段石桥打断。我跌到了断桥的另一端，而YORDA却趴在靠城堡的一端无力地喊着我的名字。这微弱的声音使我似乎重获新生，不要犹郁，我一个箭步向她窜了过去。什么？太远了？早说啊，我脚都离地了。还好YORDA及时地伸出了手将我拉住，看来还有戏。我正自庆幸，黑暗已经吞噬了YORDA的身体，我也没得选了，掉就掉吧……

这次摔得可不止是腰有点疼那么轻，虽然是掉到水里，但高啊，浑身都疼。别委屈了，接着找路吧。在一段崎岖而恶心的小路尽头终于有一个满是青苔的大门了，门口还有只小船。坐会儿吧，累死我了。"唉哟！"什么玩意格着我了，原来是一把古剑。不错，出去还能卖几块钱车钱。走，人家姑娘还等着呢！尝过了两个人在一起的甜头，孤独的滋味不好受啊，只能自己跟自己逗着玩了。

进了门，再往里走了一段路，通过一道小门，竟然是我最早看见的那间神殿，YORDA正跪在祭坛上一动不动。原来刚才走的就是我被大叔送来的路。哎，真是的，又回来了，早知道这样，多等会不就行了吗？瞎折腾个啥。别废话了，赶紧救人吧。当我走向YORDA的时候，身后又响起了那个号称是城堡女主人的声音："放弃吧，已经太迟了。我的身体已经太老旧了，她将要继承我的意志成为城堡的主人。她马上就要醒来了，也不会再记得以前的事。"此情此景难不倒一个抱着游戏睡觉的老手！老妖婆，我跟你拼了。果然是个厉害的女人，揪头发，吐口水，拧耳朵，之后还掰下了我头上的一只角。

结束了？不可能！我跟你没完，打不死你？我读记录！"放弃吧，已经太迟了。我的身体已经太老旧了，她将要继承我的意志成为城堡的主人。她马上就要醒来了，也不会再记得以前的事。"揪头发，吐口水，拧耳朵……哎呀！

我就不信了，继续读。"放弃吧，已经太迟了……"老东西，别贫了，来吧。这次终于有了点进步，虽然还是被掰下了一只角，但我也成功地将剑插进了她的胸膛。大地在颤抖，神殿在崩塌，女人在咆哮，她用力将我甩了出去，头撞在墙上。另一只角也断了，眼前开始变得有些模糊，我努力地睁大眼睛，看到那个女人痛苦地化作黑烟，慢慢消失掉了，我心里一松，昏了过去……



在梦里，我听到了那首由大岛ミチル作曲的《Castle In the Mist》。悠扬的乐曲中，丝丝的感伤仿佛永远倾诉不完，淡淡的惆怅如影随形，光与暗的交替，编织着整个世界……

当我再次醒来，发现自己躺在一只搁浅在沙滩上的小木船上。身边什么也没有，女人没了，头上的角没了，连那把要卖废铁的剑也没了。什么玩意儿啊？这也叫神作？等等，前面的海滩上怎么走过来一个白衣服的姑娘？

神作！绝对是神作！呵呵……

一款让母亲也放不下的游戏

文 戈登·弗里曼

无意间找到了2001年由SEGA出品的《Rez》，欣喜万分，因为早就听说这款游戏的大名，却一直无缘得见。此游戏曾获得日本文化事务媒体艺术机构（专门对CG、游戏、网页设计等数字艺术作品进行评比）所颁发的特别艺术大奖。实际通关了一遍之后，更是被这款游戏的整体创意所折服。在当今游戏普遍追求技术和画面的大环境下，水口哲也倾力制作的这款以音乐为主题的游戏，无疑从另外一个角度，为当时的业界吹来了一股清风。

这是一款结合了声光效果、飞行射击以及打击节奏等多种游戏要素的非常规形态音乐游戏，整款游戏以非常另类的形式来展现。游戏的画面构成极具个性，用的都是不同颜色的抽象线条，给人以十足的空间感。多样的色块配色组合，简单的几何形状搭配出的物体和场景，都在努力告诉玩家，这不是一款靠逼真的画面来吸引人眼球的游戏。而且游戏中各关的画面场景和背景音乐都以四大文明的一种为主题，且巧妙的掺入了些许宗教元素，更是把人带入了一个奇异幻彩般的异度空间。

玩家在游戏中，将控制一个由线条描绘的人物，经由射击敌人的模式，产生音乐节拍，配合类似于电子鼓等乐器的节奏效果来搭配电子舞曲形式的背景配乐。每个游戏关卡被分为了10个小段，玩家在超现实环境中飞行，一路杀敌来创造动感的音乐，每个敌人倒下时都会发出音响，玩家的射击能力越高，组合出的游戏音乐将越动听。而且随着玩家控制的人物获得关卡中的奖励之后，其本身的外形和自身所发出的打击光束也会发生质的变化，这些变化本身不但带有一定的哲学思想和心理暗示，而且还会使玩家发出的节奏声音也变得丰富起来。玩得稍微熟练一点之后，玩家游戏的过程完全成为了一种很具观赏性质的表演，游戏真正给玩家创造了一种实实在在的听觉、视觉、触觉（配有震动效果）三方面的综合享受。

《Rez》是一款音乐射击游戏，自然其音乐是经过精心打造的。不同于其他游戏音乐的是，游戏可选的曲子只有每个关卡默认的一首，但是每首曲子都很好地配合了其所在关卡的风格，把不同文明不同文化的特色用音乐做了一个美妙的诠释。虽然曲子的数量是少了，但是曲子能否以最动听的形态吸引住玩家的耳朵就需要玩家自己来努力了，游戏中的任何一个操作，包括按键的按下、松开，敌人的锁定、击中、倒下都伴随着不同的声音，即使是BOSS被玩家击中弱点时本该发出的惨叫声也在这个游戏中被替换成了一个个特殊的音乐元素。所有由玩家可能发出的音效，都需要由玩家的努力来制造出整个关卡的配乐，这样，一首动听的背景音乐才会以最完全的形态吟唱出来。

在把这款游戏推荐给母亲之后，她对于这款游戏的喜爱可以说在"情理之中，意料之外"。情理之中的是，这种面向非核心玩家的游戏对于她来说是一定能够顺利上手的，所以不太会产生因为游戏过于复杂而带来的抗拒心理。意料之外的是，这个游戏全方位的体验过程让她迅速地被吸引住了。母亲虽然不能一下子就将游戏通关，但游戏仅方向摇杆和两个按键这样简单的操作方式，以及富有挑战性的关卡和恰当的难度设置，都使她情不自禁地反复挑战，可谓乐在其中。也许很多玩家会认为，在如今大作如云的年代，这样一款数年前的小品游戏根本不值得花时间去玩。但游戏本身的好坏并不在于它是否够大牌，够复杂，而在于它是否能让你玩得开心。正是这样一款极具创意的游戏，给我的母亲这样平时基本不碰游戏的人带来了简单而又不平凡





的快乐体验。即使你是个老玩家，在被如今的游戏大作宠得有些审美疲劳的时候，不妨品尝一下这样一款清新的另类作品，对你的审美疲劳一定有很好的治疗效果，就像在吃完了正餐之后，来上一小口冰淇淋那样爽快可口。

和母亲一起进行了一段长时间的游戏之后，突然发现游戏的隐藏要素居然如此丰富，而且与游戏本身的整体意境结合得非常完美，这些意外收获所带来的无限的想象空间和吸引力又再一次把我拉入游戏那更深层次的世界观中去了。在所有的隐藏要素中，有一个最大的秘密，那就是游戏在关卡选择界面时一直只有四个关卡提供选择，代表着四大文明，四种文化意境。但界面上第四个关卡图标的右边一直空着一块，让人觉得界面很不对称，很不舒服。直到自己不停游戏，将前四个关卡都完成100%评价时，游戏那最神秘的第五关出现了。第五关才是整个《Rez》的真正灵魂所在，在你接受前面四个关卡的磨练之后，在你接受完四大文明的强烈冲击和洗礼之后，你终于可以接受神的考验了——第五关的主题是“生命的起源”，完成生命从无到有的创造之旅，感受地球上万物的生命气息，以及拯救游戏中那被困在系统中的白色女神，其实也是在拯救自我。第五关很长，而且和前面四关有很大区别，取消了10小段的游戏模式，而是把地球上生命的从无到有，然后不断繁衍发展的每一阶段都抽象地表现出来，成为了具有独特风格的一关，配上简练的字幕与旁白，让你充分感受生命的神秘气息。

第五关一开始就将玩家带入了地球的远古海洋世界，渐渐进入了地球海洋中的第一个生命“王国”，三叶虫世界。游戏中的敌人开始以各种远古生物的抽象体出现在关卡之中，并且很好地配合着那特有时代的抽象地形特征。随着第五关的不断深入，游戏的关卡地形风格开始进入陆地时代，开始出现了植物，并出现各种爬行动物以及鸟类。在不断朝前发展的过程中，朝着新的生命时代迈进。地球的生命气息越来越浓厚，此时玩家也开始向天空而去，冲出地球，在宇宙之外观察整个地球那清晰的轮廓，那被生命色彩染成的绚丽世界。玩家仿佛以造物主的角度，重新用自己的双手创造了地球那46亿年漫长岁月中曾经生活过的一切时代的生命体。

在这一关的最后，首先迎来的是一场BOSS车轮战，前四关中四大文明所对应的四个BOSS纷纷向玩家发出了对于生命意义质疑的四个问题，并且以重新强化后的形态再次向玩家发起了挑战。在成功通过这一阶段后，玩家的形态被自动变成了一个刚出生的小婴儿，也预示着新的生命即将出现。同时玩家将进入这个游戏最后的高潮，伴随着激烈而动听的音乐，玩家开始与终极系统展开殊死对决，无论是敌人还是玩家手中的手柄，都伴随着音乐舞动着，整个游戏世界完全沸腾了！而此时，随着系统被玩家一点点击溃，游戏开场时那神秘的白色女神需要玩家用自己的双手将其身体的五个部分(头、上半身的躯干、手臂和手、下半身的腿部和下半身的双脚)——创造并且解放出来，这也暗示着地球上最





伟大的生命——人诞生了！

而此时，音乐一下子停了下来，一切回到了寂静之中，游戏的通关字幕这才真正出现，一切到此时才算真正结束，留给玩家的将是无限的遐想……

四年梦 今又碎

文 中村俊辅

亚洲足球在世界杯上就像一个蹒跚学步的婴儿——一次次地跌倒，又一次次地爬起，却始终无法迈出那坚实的一步。尽管“蓝色武士”总是忘了带刀，尽管“太极猛虎”总是更像病猫，尽管“波斯铁骑”总是遭人践踏，尽管“沙漠绿鹰”总是折了双翅，但日、韩、伊、沙近年来所取得的飞速进步还是使我对本届世界杯充满了期待。然而，无情的现实却再次将我的希望击得粉碎。

6月12日00：00纽伦堡，伊朗1：3墨西哥；6月12日21：00凯泽斯劳滕，日本1：3澳大利亚；6月13日21：00法兰克福，韩国2：1多哥；6月15日00：00慕尼黑，沙特阿拉伯2：2突尼斯；6月17日21：00法兰克福，伊朗0：2葡萄牙；6月18日21：00纽伦堡，日本0：0克罗地亚；6月19日03：00莱比锡，韩国1：1法国；6月20日00：00汉堡，沙特阿拉伯0：4乌克兰；6月21日22：00莱比锡，伊朗1：1安哥拉；6月23日03：00多特蒙德，日本1：4巴西；6月23日22：00凯泽斯劳滕，沙特阿拉伯0：1西班牙；6月24日03：00汉诺威，韩国0：2瑞士。

12战1胜4平7负进9球失24球，维拉潘赛前的信誓旦旦终究未能改变亚洲足球“人为刀俎，我为鱼肉”的尴尬境地。随着亚洲球队再次在小组赛中全军覆没，我的情绪也低落到了极点。足球是圆的，绿茵场上什么都有可能发生，可凭什么厄运总是要降临到亚洲球队身上？在经历了新一轮痛定思痛后，我们不得不开始重新审视亚洲足球。

都说欧洲足球长于战术，美洲足球长于技术，非洲足球长于个人，那么亚洲足球呢？难道我们真的就一无是处吗？不可否认，在构成综合实力的身体对抗、技术、战术意识、作风上，我们样样都差，尤其是身体对抗的先天不足使我们在前进途中举步维艰，而战术意识的相对匮乏则更使我们同世界先进水平拉开了巨大差距。其实坚信亚洲球队必胜只是自欺欺人罢了，放眼其他28强，我们甚至都很难收获一场平局。长期以来，亚洲足球在世界足球的版图上一直无足轻重，而亚洲足球的大环境也决定了其在今后很长一段时期内仍将继续充当世界杯的过客——来也匆匆，去也匆匆，甚至连自己的尊严都不曾留下，其存在的价值就是为各队送去一次又一次的3分，仅此而已。

当亚洲4强还在为1场胜利而苦苦挣扎时，澳大利亚却历史性地杀入了16强。亚洲足球的尊严如今需要依靠1支外来球队来维护，这不能不说是一种悲哀。世界杯很大，因为每个国家都有机会来到这里；世界杯也很小，因为唱主角的永远只是欧洲列强以及南美双雄。今夏的德国更是被一种潜秩序牢牢统治着——强队赢弱队，高排位胜低排位，一切都如人们预料地发展着，波澜不惊，索然无味。这届世界杯，留给我的依旧只有失落和迷惘。

亚洲拥有世界上最多的球迷，因此许多豪门都将开拓亚洲市场纳入战略部署；亚洲也拥有世界上最不幸的球迷，因为他们的球队无论到哪儿都任人宰割。在足球的道路上，亚洲球迷痛并快乐着，只是这痛已远远大于了快乐。亚洲足球，路在何方？

P.S. 其实作为一个中国球迷，我是无权评论任何一支进入32强的球队的。或许日、韩、伊、沙的确有些丢人，可我们自己的国家队又如何呢？赌球、黑哨、球霸……在经历了2002年的“友黄惨烂”后，中国足球的不进反退再次伤透了所有球迷的心。算了，不提也罢，只希望这篇文章能够激起所有热爱亚洲足球的游戏人的共鸣！





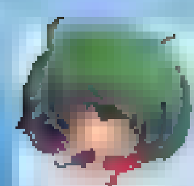




1 韩国球星安贞焕黯然离场。 2. 日本队中场核心中田英寿的崩溃。 3. 日本球迷在本国球队失败后痛苦的表情。 4 韩国女球迷在本队失利后流下了伤心的眼泪。

流行玩艺

为您介绍最前沿的潮流资讯



世界杯离去，超人归来。足球的硝烟散尽之后，电影立刻取而代之成为了这个夏天的主旋律。《超人归来》、《碟中谍3》、《加勒比海盗2》、《龙虎门》、《迈阿密风云》、《世贸中心》……又一场由电影演绎的完美风暴彻底地将我们卷入其中。此外，在网络恶搞方面"馒头风潮"依然不减，又一部《中国队夺冠》的"世界杯纪录片"横空出世，其YY度不由得让人感叹中国人民的想象力果然是无穷无尽的……

Email: pop@ucg.com.cn　栏目主持：D·S

品味流行.MPG 《不能结婚的男人》



如果一个有钱、有才气、有品位的人到40岁还没有结婚，一般来说大概只存在两个问题——要不就是长相过分抱歉，要不就是性格过分抱歉。桑野信介显然属于后者，这个颇有才气的建筑师全身上下都是怪脾气：固执、毒舌、爱面子、完全以自我为中心……最要命的是，这家伙觉得结婚会害了自己。不过缘分这种事，从来不是人为可以控制的，一次肚子痛让他邂逅了年轻迷糊的邻居田村满和强硬倔强的女医生早坂夏美。3个性格怪异的人凑在一起，演绎了一出出滑稽又温情的闹剧。

值得一提的是饰演桑野信介的"戏精"阿部宽，虽然桑野总是板着一张"死人脸"皮笑肉不笑，但在阿部的诠释下却有一种特殊的"笑果"。本剧第一集的收视率为20.2，在收视率普遍低迷的日本，这个成绩已经足已让它成为焦点了！

聆听流行.MP3



在这张用三年时间筹备酝酿的全新专辑里，哈林特别将他最钟爱的摇滚风格在这其中大绽光芒。多首歌词更是将他所思所想充分传达，有描写沉溺事物无可救药的哀伤情歌，所有的痛楚只能以《戒不掉》来自我疗伤；无时无刻我们都是与他人《对峙》的真实内心态度；看似内敛又裸露真实，蕴含实验意向风格的《仙人掌与蜥蜴》；青春色彩满溢的爱情宣言《比永远还要久》，无须任何琢磨就能《静静的》唱出爱；玩味十足的哈林动画情歌[illegible]；[illegible]《午夜公路》等，每一首都是满溢哈林[illegible]



▶ 为了呈现《戒不掉》那让人"一听就上瘾终日戒不掉"的情绪和概念，哈林在MV中特意[illegible]

推荐歌曲：《静静的》、《戒不掉》、《对峙》

把玩流行.COM 磁气浮游床



坦白地说，当看到这个物品出现在拍卖网站上时，连我们也不敢相信自己的眼睛。浮游床，这个大概只出现在科幻小说中的物体如今终于被疯狂的发明家们设计了出来。

这个磁气浮游床由荷兰的Janjaap Ruijssenaars先生花6年的时间研制完成，并在设计过程中采用了超导技术。由于磁气本身是较为安定的浮空方式，故此安全方面是足以得到保障的。而且，为了防止人躺下后床身慢慢下沉，床的四角可由四根细钢丝支撑。

此床的承重量高达900公斤。此外，据发明者本人宣称，磁气对人体基本没有影响。不过，这高昂的定价恐怕会让大多数人望而却步……

推荐流行.RAR 键盘餐托



目前的许多新产品大概都是为广大懒人们量身定做的，这不，常年坐在电脑前一动不动的网虫们有福了，日本一家计算机外设制品公司日前计划推出这样一款针对此类人群的产品——键盘餐托。从样品图样及试用分析看来，手小的人使用起来应该会更加得心应手一些，否则恐怕会被卡在里面动弹不得……看来这个产品的设计还有必要再改良一些呢。总之，如果这个足以把电脑桌与餐桌合二为一的东西得以流行推广开来的话，恐怕我们的腹部脂肪又该增加一个等级了吧……



数码流行.PDF 联想超娱乐手机i750

作为国产手机领军厂商的联想移动，近期发布的新品都以手机屏幕高清化、多媒体功能专业化、ID设计风格化、音乐手机大众化成为业界关注的焦点。而最近发售的i750正是一款以多媒体娱乐为主的直板手机。



i750延续了i717非对称的时尚造型，并有两种不同的配色风格，以黑白为主色调的版本适合玩酷一族，而白橙的颜色搭配则暗合2006年流行色。机身三围尺寸是104.6×44×17.2毫米，重量仅仅只有89.3克，同时具备26万色TFT屏幕以及130万像素摄像头并支持mini SD卡扩展，这样的配置和体积是以往国产手机中难以想象的。

除了"D"型非对称机身设计以外，i750的键盘设计也匠心独具，它并未采用传统12宫数字按键矩阵式排列，而是采用同样的非对称风格，将数字按键区域巧妙地设计为两个相扣的"L"，保证美观的同时并未在按键手感方面做出牺牲，扁平的按键操作顺滑，力度反馈始终平稳，较为适合长时间的文本输入。

其他功能

- 自由TV输出
- 流行MP4视频格式
- 3D音效MP3播放器
- 64和弦铃声
- 海量信息存储
- 支持JAVA
- 支持USB传输
- 支持Mini SD卡

游风艺苑



主持人 卡伦

卡伦的天堂传言

《女神侧身像2 希尔梅丽娅》实在是让人又爱又恨的游戏。爱的是本作的确不愧为PS2末期最强的RPG游戏之一，通关过程为我带来了丰富的游戏乐趣；恨的是由于上期该作品的攻略篇幅严重超标，原本已经制作完成的本栏目在截稿前被紧急拿下……看着信箱中读者不断发来询问《游风艺苑》是否停办的来信，我深深地为大家的关心和支持所感动。在此卡伦希望向一直以来关注本栏目的读者表示由衷的谢意！

昆明·艾博凯

一幅相当有特色的《应援团》同人作品，整个画面洋溢着硬朗与洒脱的气息。此外，无论是简洁利落的造型还是个人风格极为强烈的上色方式，都显示了作者扎实的专业美术功底。



成都·伍函

"美丽、内敛、强悍"，伍函玩友如是评价《FF X III》的女主角。不过作者显然对角色进行了再创造，因为假如不是这身完全忠实原作的服装，卡伦实在难以将眼前这位带着点婴儿肥的可爱女孩儿与影像中那位干练矫健的女青年联系起来……



南宁·JS桑

作为"《高达》系列"的经典机体之一，Z高达的受欢迎程度毋庸质疑。而JS桑玩友更是用手中的笔将自己喜爱的机体完美地再现于画纸之上，而且作品的细部刻画可谓分毫毕现。让我们向作者的认真态度致敬！

济南·christmas

最近画《魔界战记》的朋友不少，看来这部恶搞爆笑的作品还真的颇具吸引力。而眼前这幅同人作品，似乎比原作中的角色形象更加鲜活可爱呢！





成都·刘丽影

相信在看到这幅作品前，"世界杯"与"洛克人"在多数人脑子里是风马牛不相及的两个概念。现在，眼前这位身披德国队世界杯战袍的ZERO改变了一切。瞧，小伙子颠球的动作还真是有模有样的！

投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收。Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

UCG的全体小编都欢迎您到读编往来作客

读编往来

读编往来通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000　Email:ucg@ucg.com.cn

栏目主持：纱迦 & D·S

☆近来有不法之徒打着UCG的名义进行诈骗，近来更是诈骗到小编头上来了。其惯用手法为发送短信或Email至玩家，声称你已经中了大奖，奖品是最新游戏机或现金，并要求你往指定账号中汇去一笔费用。虽然这种骗术相当常见，但还是要请大家擦亮眼睛，千万不要上当！



☆这是步入暑假的第一期杂志，我们欣喜地迎来了一个游戏小高潮。今冬的游戏阵容已逐渐浮出水面，东京游戏展的脚步声也越来越近。杂志也配合着形势进行了一部分调整，在此也欢迎大家多提意见。在接下来的几期杂志里，我们还会应大家的要求不断进行改变，务求在版式和内容上都做到更好！

☆新编小白龙虽是上期初登场，不过由于此前做过一些攻略，所以读者们并不陌生。更有人联想到3月B杂志里提到的那位被车撞成骨裂的伤员，问小白龙是不是那位不幸准编辑（答案是“否”）。还有读者觉得“小白龙”这个名字没个性，建议改名为“大肥龙”（小白龙表示缄默）。

☆这期阳光学员们的表现很积极，在特快、攻略、秘技等方面均有突出表现，请大家支持！

本期编辑部流行游戏

[illegible]	[illegible]	[illegible]
《铁拳 暗之复苏》(PSP)	6人	纱迦、胜负师、多边形、GOUKI等
《WE10》(PS2)	5人	GOUKI、卡伦、D·S等
《女神侧身像2 希尔梅丽娅》(PS2)	3人	邪魔天使、晴天、阿迪

世界杯一告结束，WE热潮又在编辑部复苏，但新出的《铁拳 暗之复苏》(PSP)完全压过了它的风头。本作的素质可谓勿庸置疑，虽然PSP的十字键不好出招，但在套上正版附赠的小摇杆后就好多了，就算是什么最速风神拳也能够轻易地发出。现在中午吃完饭后对战已经成为时尚。不过本作的销量着实一般，不知是否会推出PS2版呢？

编辑部半月谈

SONY的欺君之罪

泰坦经常口出惊人之语，前几期已经介绍了“我日语一万级！”，这次为大家再摘录一则：

去年SONY信誓旦旦地表示PS3会在今年春季发售，到了今年2月还依然一口咬定不放，大家都嗤之以鼻，惟有泰坦痴心不改。眼看他从“草长莺飞二月天”等到“人间五月天”，终于等来了SONY在E3上宣布11月发卖PS3的消息，泰坦的不爽由此可见一斑。一天吃饭的时候，邪魔天使（以下简称邪）正说到日本风情，泰坦（以下简称泰）突然发问——

泰：日本天皇到现在应该还是很有权威的吧？

邪：当然。在1946年天皇发出《人间宣言》前，天皇在日本人心目中就是神的化身。

泰：那在古代，欺君之罪应该也是死罪吧？

邪：（迟疑中）这个没听说过，不过应该是吧。

泰：像SONY声称今年春天卖PS3，却突然擅自做主延到11月。要让当今的日本天皇知道有两次不同的发售声明，应该算SONY犯下了欺君之罪吧？

邪：（无语中）

泰：那应该是砍久多良木健的头，还是砍安藤国威的头呢？

邪：……

纱迦的愉快假日

这是发生在7月B杂志交稿那天的事情。纱迦从头天晚上熬到次日早上11点才回家，下午2点正在愉快地补觉时，突然接到印刷厂的电话：第74页有一个乱码！这意味着觉没得睡了，得赶快重新制作文件。由于印刷厂离编辑部非常远，所以一般都采用FTP的方式传输文件。当纱迦拿到改正过的文件后

1.编辑部突然断网，检查半天不明。
2.想拿到寝室去传文件，需要找一个移动硬盘。
3.PC机用的移动硬盘失踪，只找到苹果机专用的。
4.某编灵机一动，建议用PSP传输，果然妙计！
5.来到寝室设置好FTP，预计15分钟后传完。
6.15分钟后一看，传到56%时死机了。
7.重新上传并选择覆盖，谁知印刷厂取消了我们的权限，只能续传。
8.经验告诉我们，续传的话很容易出问题，但……先打个盹吧。
9.朦胧中印刷厂打来电话：文件没有问题！感谢上帝……

网语教室 工口

要说到这个版块的由来，还得从ACE飞行员说起。他在海外呆了数年后回到编辑部，却大发“物是人非”之叹，原因是众编的常用语言他已经听不懂了。各位读者们也经常来信说现在杂志里的网络用语数量有上升之趋势，上上期雨滴在“游戏立方”稍微解释了一下“萌”的来历，居然有一些读者来信大赞说有拨云见日之感。有鉴于此，纱迦特开此版块为大家解释常用网语。当然，开此版块仅为博大家一笑，绝无将网络用语变本加厉之意。

这期为大家介绍的网语是“工口”。这个词的来历非常简单，比“萌”一词要简单得多。日语里的“色情”一词读作“ero”，写作片假名就是“エロ”。中国玩家一直都有将假名本土化的传统，所以就顺势将“エロ”认为“工口”，于是这个词就这么诞生了。在网络中工口一词既可以当形容词，也可以当名词。下面让我们看两个例句，请大家自行体会：

Koei曾制作过两个工口游戏。（形容词）
猫太从来不碰工口。（名词）

邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购

总第52～53期、总第56～57期、总第61～62期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第77～78期、总第81～92期、总第105期、总第117期、总第126～129期、总132～133期、第136期、总第139～141期、总第143～144期、总第147～157期，定价9.8元；总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第137·138期，定价19.6元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931 8668378，Email：ad@ucg.com.cn。

时间：交稿前四天的下午　　地点：《游戏机实用技术》编辑部

人物：邪魔天使（《女神侧身像2》研究中）、纱迦（看信中）、卡伦（游[illegible]

纱迦（满脸堆笑）：邪魔！“女厕2”里是不是有个同伴叫纱绯？

邪摩天使：有哇，是个弓箭手！

纱迦：哇！什么样子，让我看看！

邪魔天使：你自己去收吧，我没有收她。

卡伦（一把抢过纱迦手上的一张纸，念道）：很想知道纱迦在《女神侧身像2》中最喜欢用的战魂是不是纱绯？因为她是无双总帅“妹妹”的关系，我一直不舍得把她解放——广州傻聪。

纱迦：呵呵，邪魔你为什么不收？

邪魔天使：哦，我觉得她名字跟你比较像，觉得不爽所以就没收。

纱迦：……

卡伦：哈哈哈哈，原来堂堂无双总帅竟是妹控！

纱迦：……对了卡伦，这期游戏太多，页数超了不少，我跟老编说你的“游戏动漫园”不能上了。

卡伦：我靠！



1376447XXXX：发现《鬼泣4》、《FF X Ⅲ》、《生化危机5》等几个我非常关注的游戏都出在PS3上……想想它的天价，难道我真的要寿终正寝了（游戏寿命）……

这几个游戏最快也得到明年才会定发售日，现在就想不开是不是杞人忧天了点儿？

上海 袁晓东：一晃好几年了，工作也换了几次了，却一直记得当初那位给我杂志看的同事。他是一个极端的游戏痴迷者。几乎所有的游戏都是买正版的（买不到正版又想玩的除外）。在购买PS2的时候坚持不要改机，但老板却以“每台PS2都搭载破解芯片卖的”为由捆绑销售，结果两个人差点没有打起来。我问过他为什么买正版游戏，他只说了两个理由：1.就是喜欢撕开包装那一瞬间的感觉；2.如果每个人都买盗版，那么软件商就要倒闭了，那么我们再也玩不到这么好的游戏了。买盗版，最终受苦的是自己。我想，真正爱游戏的人就是这样的。能像编辑们那样以自己的兴趣爱好为职业是幸福的，但是如果能成为这样的游戏迷，幸福亦然。

一个人支持正版没有什么用，但千万个人联合起来就很可观了。而我想补充的是，虽然在日本国内几乎看不到盗版，但现在日本红火的二手软件买卖同样对游戏厂商有很大损害，也无怪乎现在厂商越来越难生存了。

1331602XXXX：今早动身去买了《横行霸道自由城故事》，回来后就开始试秘技。先试了一条女人跟着你的秘技，发现竟是大群男人跟着我……我掏出了手雷……

因怀疑是小白龙误登错了秘技，我们对其进行了长达32分钟的严刑拷打。（好吧，我猜肯定有人要求将全过程收录到下期光盘里。）

南宁 庞远杨：很不好意思地告诉小编们，我买了1年《游戏机实用技术》，但从这期才发现原来Gamehalo是VCD来着。我原来一直以为是电脑盘，所以以前的都没看，想起来真是郁闷啊！

不好意思，本来应该是Gouki来回答这个问题的，但他已经郁闷得蹦床去了，所以只好让我来顶了……

淮北 王大鹏：提个小建议：由于PS2原装手柄十分娇贵，左右两个摇杆非常容易磨损，日久天长后会留下深深的“勒痕”，尤其是在玩“《无双》系列”时损伤尤为严重，会影响手柄摇杆的灵敏度和寿命。建议采用医生抽血时用的空心橡皮筋，把它剪下适当的大小套在左右摇杆上可以大大降低磨损度。说到这种橡皮筋去哪里弄嘛，你们可以在护士给你们打吊瓶的时候趁她不注意用剪刀咔嚓一下！— —+

以上为反面教材，好孩子们切勿模仿。

吴江 杨超杰：我看见喜欢的游戏就买，但总没时间玩，导致游戏堆积如山，请问有何解决的方法？

买正版— —

如果您买的就是正版，那么当我们什么也没说好了……

咸阳 李沫文：要先谢谢胜负师大人，他在小编寄语中写的那个瓶子换酒的问题我看了之后第二天学校考试就考了！哈哈，我毫不犹豫地就选择了正确答案，胜负师大人你可以去为中高考押题了。（笑）

无责任YY如下：搞不好您那出题的老师也是我们的读者……

陈亮：一日，我正在看UCG上的《FF XII》剧情小说，一电脑游戏男过来问我看什么，我说这是《FF XII》，超级大作，光制作费就好几千万，2个星期就卖了200多万套。他说是吗？我看看。结果，他看到信息栏里的记忆要求后说：“大小才93KB啊，骗谁呀！”他老人家还以为是游戏容量呢，我、我就是有三张嘴也解释不清了……

嗯，换个角度想想，如果ＳＥ那帮人真的用5年时间做出一款93KB的游戏，那他们简直可以去集体剖腹谢罪了。

钦州 叶彪：这次如果再不中奖我就拒绝购买UCG——以攒钱购买PS3！

祝您长寿—v—b

合肥 袁野：我猜，用Wii来一盘《战国无双》的话，人就可以直接送医院了。

所以我们才要为雨滴定做一个WII的攻略包间呀——门牌上书：凶猛，生人勿近！

黄石 雷衍：看到《童梦》特企中“拒绝电子海洛因，争做优秀青年”活动很有感触。想当年，我还是班里的学生代表，举行活动时，我在巨大的红幅上庄严地签下了别人的名字。所以，我现在玩游戏一直很心安理得，但那哥们就不知道了。

做人要厚道……— —

江门 余荣鑫：这天在食堂吃饭，就在去打汤的几秒钟被阿姨倒掉了才吃几口的饭。这是很严重的，要知道，小生每天只吃素菜，今天没吃早餐，中午想好好吃次荤菜，但……天啊！那阿姨还笑眯眯地叫小生再打饭，那相貌不比JS差，小生真是气得@#%$，要知道小生每天的生活费只有4.5元，要是能再打早就去了！

但也不是没LUCKY的事，小生近日完成了第一个MG版高达处女作——Wing Zero（天使飞翼零式），以前都是玩HG版的。虽然拇指磨得好痛，虽然描线时经常手抖而出错，虽然完成后没看多久就送给别人，但心情十分兴奋，MG就是不同啊！下个目标就是PG版的Zero！

一个PG版的ZERO至少要900多啊……唉，我们到底该不该同情你呢？

南宁 谢一强：对了，看见有不少女声优为男角色配音，怎么就不见有男声优给女角色配音呢？

这个……我们姑且将其理解为声优界MM过剩吧。—v—b

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第12～17辑、《掌机王SP》第20辑、《掌机王SP》第22～28辑、《掌机王SP》第31辑、《掌机王SP》第34辑。以上每辑定价均为12元。《掌机王SP》第37～43辑，定价8.8元。《NDS专辑》Vol.1，定价25元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931—4867606，Email：pgking@263.net。

真·FF FAN的来信

安徽铜陵 周龙　我就是7月B"读编往来"里那位山东淄博的读者所说的网友。我看你们杂志已经6年了，但还是第一次给你们发电子邮件，实在惭愧啊！我刚结束《FF12》的征程，耗时523小时，玩得算是比较完美的。为了刷ヘネ魔石矿的最强之矛用了328小时，每次刷矛都做时间纪录的　网上有很多人都放弃了，我硬是坚持下来了，是一位仁兄的精神支持着我，他花了400多小时搞定！我最后也终于拿到了，终于解脱了，好兴奋啊！然后又看到我在论坛上发的帖上杂志了，哈哈，心里甭提多高兴啦！

后面是我的记录，最后祝UCG越办越好！

全员99级	草原6只鸡回归
全讨伐任务完成	全交易品完成
80个珍稀怪收集完成	99级的红色陆行鸟击破
全图鉴完成	全地图取得
13只召唤兽收集完成	四小强击败
全30个称号完成	全分支剧情完成
赛跑取得100胜	全武器全防具全饰品完成
钓鱼完成，取得トロの剑	

据官方资料表明，ヘネ魔石矿出现宝箱的几率是10%，宝箱中出现最强之矛的几率是1%，也就是说拿到最强之矛的几率其实是千分之一。这个几率和买3D彩票中奖的几率一样，的确是有史以来最变态的设定之一。不玩RPG的玩家可能无法想象要达成这个千分之一需要花多长的时间。在此向凭真本事拿到最强之矛的人致以最高的敬意！不过不鼓励大家都去模仿这种行为，因为这实在是太花时间了。（也稍稍抱怨一下：SE的开发人员们，你们玩得太绝了！）

新编辑晴天参上！

初次以"晴天"的身分和各位读者见面，兴奋之余也感到自己身上的责任更加重大。从一个普通的游戏人到融入UCG的编辑团队，成为正式编辑为大家奉献更多更优秀的文章，也许就是我长久以来的梦想吧！说到自己最擅长的游戏，那自然就非日式RPG莫属了，在游戏中扮演不同的角色去体验多彩的人生，在曲折的前进道路上去体会更多的人生哲理，永远都让人感到充实和满足，而可爱的人物设计和有趣的游戏系统也总能第一时间吸引到我的目光，进而去深入地了解和研究其中的奥妙。"充分的交流以获得情报，进而才能为自己的下一步做出正确的判断"，游戏如此，人生亦如此。晴天真诚地希望在以后的日子里，大家能够不吝言辞的指出我的不足之处，让自己同UCG和各位读者一起成长，一起迎接风雨后那缕幸福的阳光。

主要成绩

《天诛 暗影》攻略

《少年杨格斯与不可思议的迷宫》攻略和研究

《魔法假日 五星连珠之时》攻略

协力

《银河游侠》研究

《幻想水浒传Ⅴ》研究



世界杯上的瑜加神功



一位玩家父亲的来信（节选）

《游戏机实用技术》的编辑们你们好，虽然只是第一次给你们写信，但是却早有想法了。作为一个父亲，天天回家第一眼看到的就是自己的孩子坐在电视机前打游戏，看着他那痴迷的样子，我心里是又爱又恨。因为我自己也是一个玩家，如今年过半百的我也依然对游戏情有独钟，所以我每次看到儿子打游戏时自己的心情都很矛盾，他如今会这样和我自己也是有很大关系的，而我本身也是爱游戏的人，所以每次当我对他说"怎么你总坐在这里打游戏，不会换点花样啊"之类的话的时候，他却常说一些叫我不好意思的话来反驳我，让我有口难辩，只能任他所为。也许你们认为我没有做父亲的威严，其实不是的，因为他的学习成绩在班里始终是前三名，在家里也帮我和他母亲做家务，最重要的是他打游戏这么多年视力居然还是5.2。你说这叫我怎么说他呢？如今高考就快到了，他还是天天都打游戏，而每次他的考试都是580～630分，这叫我真是难做啊。我该如何是好呢？虽然当编辑们看到这信的时候他已经考完了，但是我相信这个问题对其他有孩子的玩家也一定有所帮助吧，所以希望各位能为老朽解答一下，在这里先谢过了。

首先，切勿用"老朽"这个自称，因为我们的观点是"热爱游戏的人永远年轻"，至少在我看来，身为任饭的您尚正值当打之年呢。（笑）虽然现在高考已经结束了，不过我觉得在这个事情上，您确实缺少身为父亲的威严，无论如何，对于学生而言（尤其还是在准备高考的时候），学业永远都是自己理当重视的环节。身为父母，严加管束是理所应当的，未雨绸缪才是明智之举。至于您的孩子，我想对他说的是：或许你拥有很多引以为傲的资本，自以为可以无拘无束，但请不要忘记——你应当对令尊保持起码的尊重，这不仅是游戏的前提，也是做人的前提。何况，日子年复一年地过去，你也会有慢慢变老的一天。如果那时我仍在编辑部的话，但愿我不会看到一封同样的来信，只不过落款换成了你的名字。

下期预告

游戏机实用技术2006年9月A

主打攻略

战国BASARA2

斗技场 D.O.N

特别企划 这个夏天次世代

VP2、P3大作研究最终补完

更多内涵内容酝酿准备中

我们编辑部里有一个共同的口号——努力工作，拼命玩！

小编寄语

本期热点



意大利四星闪耀！

胜负师

非球迷的世界杯生活不会那么激情四溢。不过好处是不会那么疲劳。如果说本次世界杯上有什么让我震撼的……不是健翔的狮子吼，也不是齐大师兄的铁头功，而是全世界看球死亡人数达50人……球迷才是压力最大的，才是最脆弱的。

邪魔天使

为了意大利，众人都劝我别看决赛，于是只能孤独地在电脑前等结果，痛苦！

D·S

欣赏艺术足球只有两个去处，一是去伯纳乌去看齐达内，二是去海布里欣赏博格坎普。如今二人都已经消失在了绿茵场上……世界杯过后，带给我的惟有深深的失落。

十六夜

世界杯对于十六夜来说最大的收获就是知道了人只要睡三四个小时就足够了……

猫太

德国没能进入决赛实在有点可惜，我依然觉得德国对意大利时发挥得并不好，没有放开来打，希望四年后能继续努力。（猫猫的第一件球衣是西德队的队服，实在很喜欢黑白的颜色搭配）

GOUKI

世界杯总结——我心目中的最佳11人[4-4-2]：布冯、阿什利·科尔、卡纳瓦罗、阿亚拉、赞布罗塔、马斯切拉诺、维埃拉、马克西·罗德里格兹、齐达内、特维斯、德罗巴。教练斯科拉里。

雨滴

英格兰走了，意大利赢了……伟大的齐祖那一刻是不是被马尔蒂尼附身了？

多边形

世界杯后的多边形+10)：布冯、卡纳瓦罗、阿亚拉、赞布罗塔、罗伯特·卡洛斯、维埃拉、皮尔洛、齐达内、梅西、亨利。至于多边形的位置……你猜？

星夜

由于一场完整的比赛都没有看过，因此世界杯期间印象深刻的事情与比赛本身无关，主要包括如下：

1. 第一场比赛在吃韩国烤肉，最后一场比赛也在吃韩国烤肉。
2. 黄健翔激情解说事件。
3. "球都不看，一点不像男人！"——因为不看球，性别遭到女友质疑——#

阿迪

没有冷门其实就是一种冷门，老将们告别的经典永留心间。

纱迦

如果没有马特拉齐事件，意大利的夺冠将是非常完美的。而克林斯曼的离开让我惆怅。

小白龙

本届世界杯给我留下最深刻印象的一幕是什么？是齐达内！是铁头功！这才是真正的男人！

ACE飞行员

很遗憾，我不是球迷，所以每次世界杯我都会抱着看热闹的心态去面对，能够看到黑马球队一路过关斩将是令我最快乐的事情。然而在这次德国世界杯中却没能出现英姿飒爽的黑马球队。巴西和阿根廷的过早离去也令这次世界杯在我心中提前冷却了。

▲悠闲的夏天——这种动物真是可爱得想让人一掌掴醒啊！



☆前些天吃烧烤时还不无忧虑地和泰坦等人说，PS2未来的游戏越来越少了。没想到最近又公布了一大堆作品，里面还包括《荒野兵器5》、《光明力量》新作这样的作品，好！

☆电影《加勒比海盗2》票房不俗，看来要提前预订电影票了。不过前作在编辑部各位同仁的口碑很差，搞得我一度怀疑了自己的审美观。

☆南方的夏天本应该在蓝天白云下的碧波中度过，但由于最近南方阴雨不断，搞得我至今都不敢出手购入游泳池的季票，哭……



□《超人归来》绝赞！没法子，一听到那熟悉的主题曲就情不自禁的热血沸腾啊！（为什么这里就没有IMAX影院呢>"<）

△意大利"电话门"事件终于宣判了最后的结果：尤文拉齐奥佛罗伦萨降入乙级并被扣分，AC米兰虽躲过降级厄运但被扣15分并失去冠军杯资格，这场意甲的地震波及的却是世界足坛。而风波背后最高兴的恐怕是国际米兰，这真是百年难遇的夺冠良机啊！

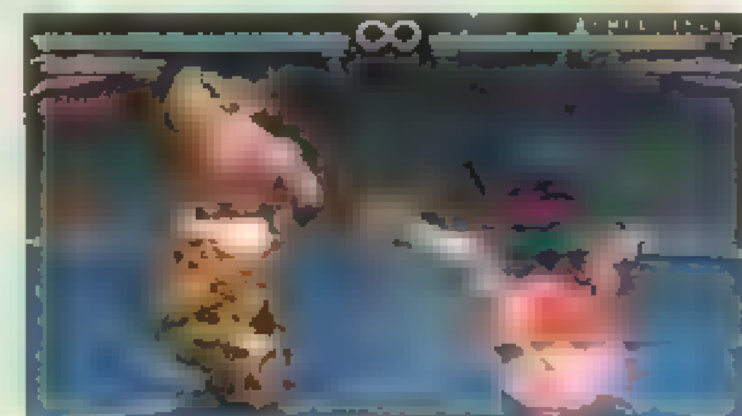
○"就是就是，三毛那个女人真不要脸，想靠我们四四出名……什么？三毛的书比四四早？你这是造谣，胡说！这个世界太黑暗了！！！！！"——摘自郭敬明粉丝的语录。韩寒说他看了倒没觉得世界一黑，就觉得眼前一黑。

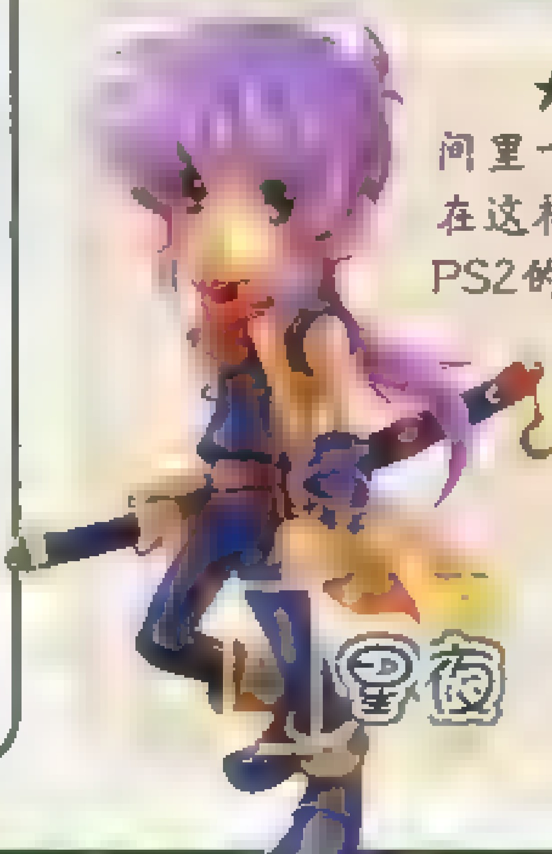
×深夜中，那种危机感让我那也许原本就不存在的希望都变得恐慌。而令我所忐忑不安的，居然不是失去，而是获得，的一切可能性。


▲7月底，上海ChinaJoy！



尽管胜负师已经结婚一个多月了，但还是陆续有玩家来信或写电子邮件祝贺，胜负师十分感激。还有人希望我说一些结婚期间的趣事。这里和大家分享几条：①回到家乡，我带胜嫂参观自己的母校，刚好碰上学生放学。那天胜嫂穿着一套她很喜欢的美式校服，引来了穿着土气校服的女学生们的哇声惊叫和羡慕的目光。②我和胜嫂去复印结婚证，复印店老板的女朋友十分好奇，"这就是结婚证啊？多少钱？"我说9块钱，她便转过头对老板说："你看，结婚多便宜啊！"③结婚典礼上，司仪要求胜嫂对婆婆说几句心里话。胜嫂一句"虽然我不是您的亲生女儿，但我会努力做到和你的亲生女儿一样！"说得我妈妈眼泪汪汪，连同司仪、台下的一些亲友甚至是一旁的服务员都感动得落了泪。催泪弹也没那么迅猛的效果啊！④半个月婚假结束后，我们回到家，发现种的盆栽已经枯萎，可是十几天没有换水、没有喂食的一条小金鱼却还没有死，让人感叹生命的伟大。


▲个人认为《铁拳 暗之复苏》是值得连同PSP一同入手的作品，所以，请不要犹豫。



★每逢暑假总是想起学生时代躲在房间里一玩游戏一整天的畅快淋漓。可惜现在这样的机会越来越少了。比起PS的末期，PS2的末期确实是惨淡了一点。据说现在日本的零售商都只肯在货架上摆脑力游戏，那些传统游戏上架一两个月就都被扔到中古市场廉价抛售了。不知道NDS的热销对游戏市场到底是喜是忧？



★《超人归来》没能第一时间去看，不过在[illegible]稿的时候距离去电影院只有三个小时了\^_^/



〓无责任YY一下马特拉奇对齐达内的对话内容:“小齐，我昨晚不小心把你的PSP从1.5升级到2.7了，我真的不是故意的……”

〓《超人归来》中让我印象最深的人并不是帅到让人窒息的男主角，也不是极具魅力的大反派卢瑟，而是《行星日报》的主编——那句“普利策奖和奥斯卡奖一样，人们只知道你得了奖，而没人会记得你做了什么”实在是太经典了！


▲世界杯离去、超人归来。

〓我可以划船不用桨/我可以扬帆没有风向/但是朋友啊/当你离我远去/我却不能不感伤——《朋友》(无印良品)

〓失星当值，大利北方。



◆世界杯大幕落下，转会市场即将全面运作。在今年微妙的背景之下，不知道欧洲足坛会有怎样的风云变幻呢?

◆第一时间去电影院观赏了《超人归来》，当电影一开始，主题音乐响起时，头皮都发麻了！Superman Returns！布兰登·鲁斯扮演的新一代超人感觉十分不错！听说导演布莱恩·辛格打算一共拍3集，真是非常期待啊！



◆终于抽时间把《ROME》看完了，果然是神作！强烈期待2007年的第二季。

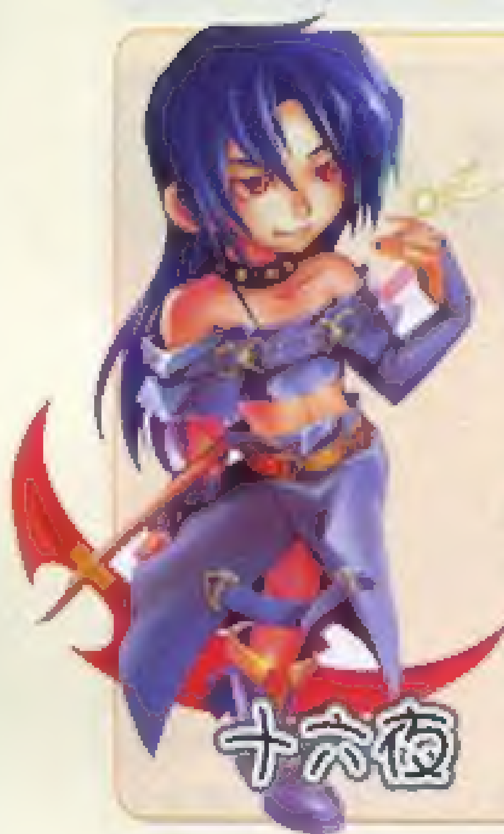
◎天气开始炎热起来，寝室的空调不太正常，弄得有好长时间只能依靠风扇来“取凉”。啊……看来还是在编辑部多呆一会吧……


▲什么？你还不知道《召唤之夜4》已经公布了？

◎《怪物猎人P 2nd》终于公布了！而且这次并非单纯地移植PS2上的《怪物猎人2 dos》哦！全新的村庄、更方便地与别人联机，想想就兴奋。但传说现在开发度还只有30%，等等吧。(邪魔：你啥时候有PSP了……)

◎感觉这次的《洛克人ZX》更强调RPG要素，把动作性和剧情融合在一起，配合大量的语音还是相当令人振奋的。但就是不明白为什么要把年底发售的全新洛克人叫《流星洛克人》……太难听了。

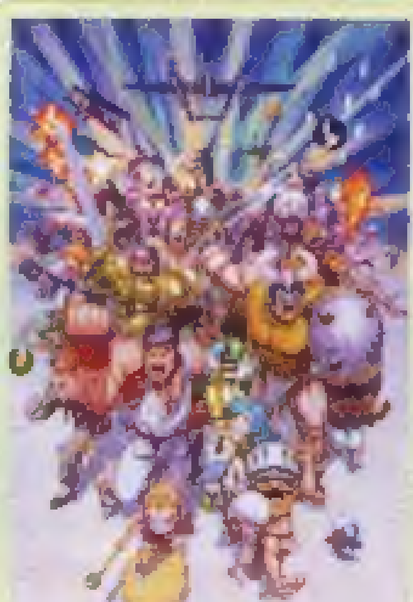




☆与之前一样，编辑部所在城市仍然暴雨不断，现在十六夜就是一边拧干湿透的裤腿一边抱怨这让人无语的天气……

☆《异度传说 三章》确实是没有让人失望，光是那跌宕起伏的剧情就足以让人认同厂商的敬业。不过也正是拜它所赐，十六夜已经有好几天只睡6个小时，也许再这样过几天也能看到灵知了……


▲也说不上是纪念谁，只是想到以后再也见不到这种让人舒服的画面时，感觉非常可惜……


▲老卡的宣传画总让人百看不厌。

A 最近被许多琐碎的事情缠身，加上家中被盗，仿佛老天爷故意不让我舒心。

B 我从来不晕FPS游戏，不过前几天才玩了20分钟的《死刑犯》就让我天旋地转。现在都没有想通是自己体力不行了还是游戏本身有问题。

C 越来越觉得次世代主机大战将扼杀一大批玩家的游戏习惯。







◆按照自己特殊的“体制”，世界杯决赛我选择了不看，结果意大利果然赢了，难道我真的被诅咒了？不过赢了就行！

◆《豪斯医生》终于看完了，我只想说一句：Willson好可爱！

◆战场是每个战士向往的地方，游戏中的战场也正满足了人们那充满激情的内心，不过战场上老是听到惨叫那就该好好反省一下自己的操作了，但是我承认，我的操作很烂。(>_<)

◆虽然NDS的“怪物级”软件就要降临了，但对我却毫无吸引力，我更期待PSP上的《传说》，特别是《世界传说》，真灵！

Ⅰ.虽然《洛克人ZX》在各个方面都可谓尽善尽美，但我想说的是……ZERO才是王道！ZERO才是最强的！ZERO才是最BT的！相信见识过《ZX》里ZERO以及Model Ox实力的玩家都会有同感吧……

Ⅱ.说来惭愧，自世嘉MD时代起，小龙就一直以世嘉铁杆自居，凡是世嘉的主机必定会购入，但最近自己玩的基本上都是Capcom的游戏，世嘉的游戏除了《PSU》外，已经没什么真正期待的了。希望8月31日快点来，希望《PSU》不会让我们失望，世嘉你要争气啊……





▲感谢洛克人多年来带给我们的欢乐，预祝你生日快乐。

Ⅲ.要说小龙在七月里最期待的游戏嘛，除了《ZX》以外，当然是《战国BASARA2》了！竟然又是Capcom……



※ 上次提到的好友终于来了，在烈日炎炎的下午，两个人顶着耀眼的太阳逛了一天街，惟一的感觉就是快虚脱了……

※ 虽然《不能结婚的男人》中有十分欣赏的演员阿部宽，不过从故事性方面来看，今年的夏季日剧果然还是《Supply》更胜一筹啊！

※ 最近常听的居然是《异度装甲III 查拉图斯特拉如是说》的OST，虽然没时间接触游戏，不过本作的音乐确实不错。


▲虽然落选艾美奖最佳男主角，不过豪斯医生的片酬增加到27.5万至30万美元每集，也算是有所补偿了吧。



☆从个人角度来看，我觉得马特拉齐并没有做错。全世界看球的朋友们，足球除了马赛回转，还有红牌。做人不能太天真。

★齐祖，不疯魔，不成佛。



新作发售表

New Game Schedule

表中红色字体为受注目游戏

- ◆本表所收录的游戏发售时间为：2006年7月20日～2006年10月2日。
- ◆推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
- ◆游戏地区版本请参照货币单位，如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2006年7月18日中国银行人民币外汇牌价基准价

100美元	800.16元人民币
100日元	6.84元人民币
100欧元	1001.58元人民币
100港币	102.92元人民币

（仅供参考）

改版后的发售表第一次和大家见面了！欢迎大家多提意见！

这两个月的发售表着实有些难看，除了零星的几款大作撑住台面之外，二线三线作品几乎没有任何出彩的角色，其实这也是每次主机更替时代的必然现象，很多厂商都把精力放在了下一代主机的研发上以做长线投资。不过NDS最近势头很猛，《最终幻想III》、《口袋妖怪 钻石/珍珠》等大作都是蓄势待发，玩家可以多关注一下。

本次发售表上开始加入了PS3和Wii新作预告，虽然离这两台主机的发售还有一段时间，但是将来它们会是发售表上的绝对主角，权当是热身吧！（其实看到那些新作就忍不住流口水呀）

PS3游戏发售预告

游戏译名	游戏原名	类别	发行厂商
2006年年内预定			
仁王	仁王	未定	Koei
致命惯性	Fatal Inertia	RAC	Koei
山脊赛车7	リッジレーサー7	RAC	Bandai Namco
索尼克：野火	Sonic Wild Fire	ACT	SEGA
鬼屋魔影5	Alone in the Dark 5	AVG	Atari
剑刃风暴：百年战争	Bladestorm: The Hundred Years War	SLG	Koei
使命召唤3	Call of Duty 3	FPS	EA
抵抗：毁灭人类	Resistance: Fall of Man	FPS	SCE
彩虹六号：维加斯	Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	FPS	Ubisoft
战鹰	Warhawk	STG	SCE
枪神	Stranglehold	ACT	Midway
分裂细胞：双重特工	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	ACT	Ubisoft
源氏2	GENJI 2	ACT	SCE
发售日未定			
刺客信条	Assassin's Creed	ACT	Ubisoft
战火兄弟连：地狱大道	Brothers in Arms: Hell's Highway	FPS	Ubisoft
荣誉勋章：空降兵	Medal of Honor: Airborne	FPS	EA
蜘蛛侠3	Spider-Man 3	ACT	Activision
VR战士5	Virtua Fighter 5	FTG	Sega
铁拳6	TEKKEN 6	FTG	Bandai Namco
机密武装：突袭	Coded Arms Assault	FPS	Konami
潜龙谍影4 爱国者之枪	Metal Gear Solid 4 Guns of Patriots	ACT	Konami
NBA Live 07	NBA Live 07	SPG	EA Sports
NBA 2K7	NBA 2K7	SPG	2K Games
最终幻想XIII	Final Fantasy XIII	A・RPG	Square Enix
杀戮地带2	Killzone 2	FPS	SCEE
寂静岭5	Silent Hill 5	AVG	Konami

Wii游戏发售预告

游戏译名	游戏原名	类别	发行厂商
2006年年内预定			
塞尔达传说 含光公主	The Legend of Zelda: Twilight Princess	ACT	Nintendo
龙珠Z 电光火石！NEO	DRAGON BALL Z Sparking！NEO	FTG	Bandai Namco
魔法飞球	スイングゴルフ パンヤ	SPG	Tecmo
口袋妖怪斗技场	ポケモン バトルレボリューション	ETC	Nintendo
超级猴球	スーパーモンキーボール	ACT	SEGA
大金刚	Donkey Kong	ACT	Nintendo
大家来运动！	Wii Sports	SPG	Nintendo
发售日未定			
动物之森	Animal Crossing	RPG	Nintendo
Elebits	Elebits	ACT	Konami
疯狂卡车	Excite Truck	RAC	Nintendo
荣誉勋章：空降兵	Medal of Honor: Airborne	FPS	EA
使命召唤3	Call of Duty 3	FPS	EA
合金弹头精选集	Metal Slug Anthology	ACT	SNK Playmore
银河战士3 堕落	Metroid Prime 3 Corruption	FPS	Nintendo
索尼克：野火	Sonic Wild Fire	ACT	SEGA
蜘蛛侠3	Spider-Man 3	ACT	Activision
超级马里奥 银河	Super Mario Galaxy	ACT	Nintendo
瓦里奥制造：摇摇乐	WarioWare: Smooth Moves	PUZ	Nintendo

PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年7月					
20日	斗技场 D.O.N	バトルスタジアム D.O.N	Bandai Namco Games	FTG	4800日元
20日	高机动幻想 青之章	ガンパレード・オーケストラ 青の章	SCEI	AVG	6800日元
20日	校园迷糊大王二学期 恐怖（？）的夏季合宿！幽灵在洋馆出现！？寻宝决胜负！！！	スクールランブル二学期 恐怖(？)の夏合宿！洋馆幽灵现る！？ お宝を巡って真っ向胜负！！！の卷	Marvelous Interactive	AVG	6800日元
20日	摔角王国	レッスルキングダム	Yukes	FTG	5800日元
20日	饿狼传说战斗档案1	饿狼传说 Battle Archives 1	SNK Playmore	FTG	4800日元
27日	一起去玩吧！～地球危机之婚约宣言～	あそびにいくヨ！～ちきゅうぴんちのこんやくせんげん～	Idea Factory	AVG	6800日元
24日	别惹蚂蚁	The Ant Bully	Midway	ACT	49.99美元
27日	We Are*	We Are*	KID	AVG	6800日元
27日	恐怖惊魂夜X3 三日月岛事件真相	かまいたちの夜×3 三日月島事件の真相	SEGA	AVG	5800日元
27日	今天开始是魔王！起始之旅	今日からマ王！はじマりの旅	Bandai Namco Games	AVG	6800日元
27日	筋肉人 筋肉大奖赛MAX	キン肉マン マッスルグランプリ MAX	Bandai Namco Games	FTG	6800日元
27日	SIMPLE2000系列Vol.102 THE步兵～战场之犬～	SIMPLE2000シリーズ Vol.102 THE 歩兵～战场の犬たち～	D3 Publisher	ACT	2000日元
27日	SIMPLE2000系列Vol.103 THE地球防卫军战略版	SIMPLE2000シリーズ Vol.102 THE 地球防卫タクティクス	D3 Publisher	SLG	2000日元
27日	战国BASARA2	战国BASARA2	Capcom	ACT	6980日元
27日	BLOOD+～双翼之战斗轮舞曲	～BLOOD+～双翼のバトル轮舞曲～	SCEI	ACT	6800日元
27日	大联盟棒球2K6	メジャーリーグベースボール2K6	Spike	SPG	6800日元
27日	合金弹头6	メタルスラッグ6	SNK Playmore	ACT	4800日元
2006年8月					
3日	梦幻骑士V 世代传承	グローランサーV ジェネレーションズ	Atlus	RPG	6800日元
3日	心跳回忆 Girl's Side 2nd kiss	ときめきメモリアル Girl's Side 2nd Kiss	Konami	AVG	6800日元
3日	巫术・外传～战斗监狱～	ウィザードリィ・外传～战斗监狱～	Taito	RPG	6800日元
3日	最强将棋 激指特别版 ～搭载世界最强程序～	最强将棋 激指スペシャル ～世界最强プログラム搭载～	每日Communication	TAB	2800日元
3日	实战柏青嫂必胜法 北斗之拳SE	実战パチスロ必胜法 北斗の拳SE	SEGA	SLG	4200日元
3日	必胜柏青哥★柏青嫂攻略系列 Vol.67 Cafe～强力炸弹2～	必胜パチンコ★パチスロ攻略シリーズ Vol.67 Cafe～ボンバーパワフル2～	D3 PUBLISHER	SLG	3800日元
10日	神样家族 应援愿望	神样家族 应援愿望	Doresu	AVG	4800日元
10日	月姬格斗 Act Cadenza	メルティブラッド アクトカデンツァ エコール	EcoleSoftware	FTG	5800日元
10日	SIMPLE2000系列Vol.104 THE制造机器人！	SIMPLE2000シリーズ Vol.104 THE ロボットつくろうぜ！	D3 Publisher	SLG	2000日元
10日	SIMPLE2000系列Vol.105 THE女仆装与机关枪	SIMPLE2000シリーズ Vol.105 THE メイド服と机关枪	D3 Publisher	ACT	2000日元
24日	_summer##	_summer##	GN Software	AVG	6800日元
24日	神业	神业	Acquire	ACT	6800日元
24日	急速房车赛2 终极竞速模拟器	TOCAレースドライバー2 アルティメットレーシングシミュレータ	Interchannel	RAC	6800日元
24日	盟军敢死队 打击力量	COMMANDOS STRIKE FORCE	Spike	ACT	6800日元
24日	紧急状态	State of Emergency	Spike	ACT	6800日元
24日	planetarian ～星空之梦～	planetarian ～ちいさなほしのゆめ～	Prototype	AVG	2800日元
24日	摔角天使 生存者	レッスルエンジェルス サバイバー	Success	SLG	4800日元
29日	速度与激情	The Fast and the Furious	NBGI	RAC	49.99美元
31日	传颂之物 逝者的镇魂歌	うたわれるもの 散りゆく者への子守歌	Aquaplus	S・RPG	6800日元
31日	EVE 新世纪	EVE new generation	角川书店	AVG	6800日元
31日	斯巴达战士 ～古希腊英雄传～	スパルタン ～古代ギリシャ英雄传～	SEGA	ACT	6800日元
31日	梦幻之星 宇宙	ファンタシースター ユニバース	SEGA	A・RPG	6800日元
31日	妖人 ～幻妖异闻录～	あやかしびと ～幻妖异闻录～	Dimple	AVG	7200日元
31日	Blood+ ～深夜之吻～	Blood+ ～One Night Kiss～	Bandai Namco Games	ACT	6800日元
31日	备长炭 幸福日历	びんちょうタン しあわせ历	Marvelous	AVG	6800日元
31日	吉他高手&狂热鼓手 MASTERPIECE SILVER	ギターフリークス&ドラムマニア MASTERPIECE SILVER	Konami	MUG	5800日元

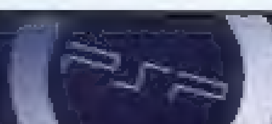
Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年7月					
20日	触摸！炸弹人乐园	Touch！ボンバーマンランド	Hudson	AVG	4800日元
20日	会说话的DS菜谱	しゃべる！DSお料理ナビ	Nintendo	ETC	3800日元
20日	转转乐！！DS	まわすんだ～！！DS	Taito	PUZ	4800日元
27日	甲虫王者～伟大冠军之路2～	甲虫王者ムシキング～グレイトチャンピオンへの道2～	SEGA	SLG	4800日元
27日	人生游戏 DS	人生ゲーム DS	Atlus	TAB	4800日元
27日	马里奥篮球3on3	マリオバスケット 3on3	Nintendo	SPG	4800日元
27日	集合！口袋棒球DS甲子园	あつまれ！パワプロクンのDS甲子园	Konami	SPG	4980日元
27日	修身养性的成人涂鸦本DS	こころを休める大人の塗り絵DS	Ertain	ETC	3800日元
27日	古惑狼 节日狂欢	クラッシュ・バンディクー フェスティバル	Vivendi Universal	TAB	4800日元
27日	宠物蛋的小小小卖店2	たまごっちのプチプチおみせっち ごひーきに	Bandai Namco Games	ETC	4800日元
2006年8月					
3日	星际火狐 秘密指令	スターフォックス コマンド	Nintendo	STG	4800日元
24日	最终幻想III	ファイナルファンタジーIII	Square Enix	RPG	5800日元

Nintendo GAME CUBE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年7月					
20日	斗技场 D.O.N	バトルスタジアム D.O.N	NBGI	FTG	4800日元
24日	别惹蚂蚁	The Ant Bully	Midway	ACT	49.99美元
2006年8月					
1日	超级猴球大冒险	Super Monkey Ball Adventure	SEGA	ACT	39.99美元

PlayStation Portable



日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年7月					
20日	国王领域 附加版 Ⅰ	KING'S FIELD ADDITIONAL Ⅰ	From Software	RPG	3800日元
20日	BLEACH 灵魂升温3	BLEACH－ヒート・ザ・ソウル3～	SCEJ	FTG	4800日元
20日	炸弹人 携带版	ボンバーマンポータブル	Hudson	ACT	售价未定
20日	随身胜地	ポータブル・アイランド 手のひらのリゾート	Bandai Namco Games	ETC	4800日元
20日	咸蛋超人 战斗进化0	ウルトラマン ファイティングエボリューション0	Banpresto	FTG	4800日元
21日	Capcom经典合集 混合版	Capcom Classics Collection Remixed	Capcom	ETC	29.99欧元
27日	电车GO！口袋版 东海道线篇	电车でGO！ポケット 东海道线篇	Taito	SLG	3800日元
27日	大联盟棒球2K6	メジャーリーグベースボール2K6	Spike	SPG	4800日元
27日	德比赛马P	ダービースタリオンP	Enterbrain	SLG	5200日元
2006年8月					
1日	超级猴球大冒险	Super Monkey Ball Adventure	SEGA	ACT	39.99美元
3日	极魔界村	极魔界村	Capcom	ACT	4980日元
3日	SD高达G世纪 携带版	SDガンダム Gジェネレーション・ポータブル	Bandai Namco Games	SLG	4800日元
14日	山脊赛车PSP2	リッジレーサーズ2	Bandai Namco	RAC	4800日元
29日	速度与激情	The Fast and the Furious	NBGI	RAC	39.99美元
31日	雀・三国无双	雀・三国无双	Koei	TAB	4800日元
31日	太阁立志传Ⅳ	太阁立志传Ⅳ	Koei	SLG	4800日元
9月					
7日	Capcom经典合集	カプコン クラシックス コレクション	Capcom	ETC	4800日元
21日	皇牌空战X：诡影苍穹	Ace Combat X：Skies of Deception	Bandai Namco	STG	39.99美元

GAMEBOY ADVANCE



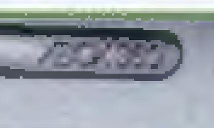
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年7月					
25日	召唤之夜 铸剑物语	Summon Night：Swordcraft Story	Atlus	A・RPG	29.99美元
27日	几何世纪 轨道牵引	bit Generations ORBITAL	Nintendo	ACT	2000日元
27日	几何世纪 彩色方块	bit Generations COLORIS	Nintendo	PUZ	2000日元
27日	几何世纪 声音航海家	bit Generations Soundvoyager	Nintendo	PUZ	2000日元
27日	几何世纪 数字驱动	bit Generations DIGIDRIVE	Nintendo	PUZ	2000日元
2006年8月					
3日	旋律天国	リズム天国	Nintendo	MUG	3800日元
8日	超级机器人大战 原创世纪	Super Robot Taisen：Original Generation	Atlus	SLG	29.99美元

Xbox



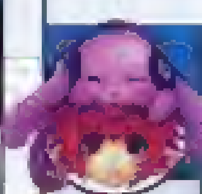
日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年8月					
1日	FlatOut 2	FlatOut 2	Vivendi Games	RAC	49.99美元
9月					
1日	分裂细胞：双重特工	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	ACT	49.99美元
10月					
2日	致命格斗：末日战场	Mortal Kombat Armageddon	Midway	FTG	49.99美元

Xbox360



日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年7月					
27日	水族游乐园～LIFE SIMULATOR～	アクアゾーン～LIFE SIMULATOR～	Frontier Groove	SLG	3800日元
27日	首都高battle X	首都高バトルX	元气	RAC	7800日元
27日	旋光之轮舞 Rev.X	旋光の轮舞 Rev.X	Grev	STG	6800日元
27日	ZEGAPAIN XOR	ゼーガペイン XOR	Bandai Namco Games	ACT	6800日元
27日	大联盟棒球2K6	メジャーリーグベースボール2K6	Spike	SPG	6800日元
2006年8月					
8日	丧尸围城	Dead Rising	Capcom	ACT	59.99美元
17日	战国无双2	战国无双2	Koei	ACT	6800日元
29日	炸弹人：零点行动	Bomberman：Act Zero	Hudson	ACT	59.99美元
29日	黑道圣徒	Saint's Row	Activision	ACT	59.99美元
2006年9月					
1日	分裂细胞：双重特工	Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	Ubisoft	ACT	59.99美元
7日	剑豪ZERO	剑豪ZERO	元气	ACT	6800日元
12日	战国无双2	Samurai Warriors 2	Koei	ACT	49.99美元
25日	NBA Live 07	NBA Live 07	EA Sports	SPG	59.99美元
28日	丧尸围城	デッドライジング	Capcom	ACT	7800日元

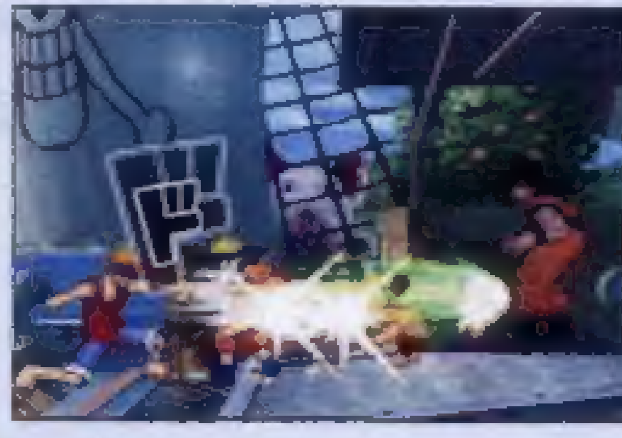
斗技场 D.O.N 07.20



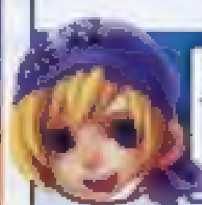
推荐度 B | PS2 | FTG | ◆Namco Bandai Games | ◆4800日元 | ◆无对应周边 | CERO A 全年龄玩家对应



游戏中可以选择《七龙珠》、《海贼王》、《火影忍者》中众多为大家所熟悉的角色，并将每个人在漫画中所施展的各具特色的招式完美地重现，游戏中也将战斗的舞台设计为每部动画中的经典场景，无论是在视觉还是听觉上，都可以让你完全感受到这三部漫画的无穷魅力，而"战斗道具"的引入也让对战的技巧更加丰富多采，作为一款素质较高的对战格斗游戏，即使不是身为漫画迷的玩家也可以从中了解到很多关于这三部漫画的信息，推荐给喜欢对战游戏的玩家尝试。



战国BASARA 2 07.27



推荐度 A | PS2 | ACT | ◆Capcom | ◆6980日元 | ◆无对应周边 | CERO B 12岁以上玩家对应



时隔一年之后，BASARA狂飙又在暑假中刮起！BASARA对应的日文汉字是婆娑罗，它代表着一种不拘一格的华丽风格。游戏虽然以日本战国时代为背景，但世界观设定完全不拘于历史，登场的22名角色都非常有个性。和前作比起来，这次游戏在各方面都有着长足的进步。游戏的玩法增加了很多，原本简陋的系统也有了强化，隐藏要素也远比前作丰富。由于是Capcom出品的游戏，所以动作方面尽可放心，而豪华的声优阵容以及绚烂的CG动画又给它披上了一层华丽的外衣。



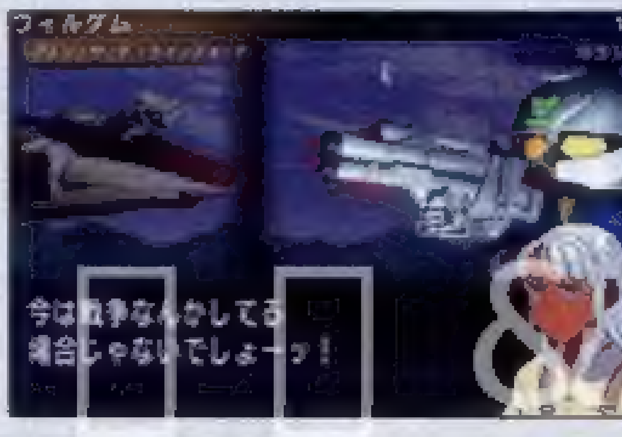
SD高达G世纪 携带版 08.03



推荐度 S | PSP | SLG | ◆Bandai Namco Games | ◆4800日元 | ◆无对应周边 | CERO A 全年龄玩家对应



将历代高达作品的角色以及机体收录在一起，正是本系列最大的特色。而再现游戏中经典战役以及名场面更使游戏受到众多高达迷的支持。作为系列最新作，虽然平台是掌机，但内容一点都不偷懒。游戏中登场的机体超过了1100台，而角色也达到了700人以上，绝不比当年《G世纪 F》差。另外，本作的关卡总共会有70关，绝对是迄今为止系列最多！由于登陆PSP，在画面表现以及战斗的魄力方面甚至不亚于PS的画面素质，而真人语音对于众多FANS来说绝对充满诱惑力！



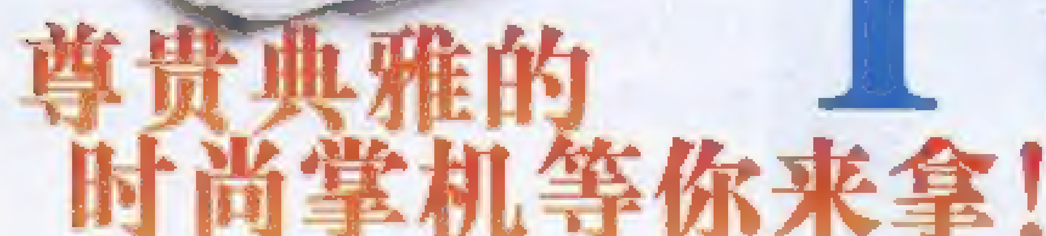
1. 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2. 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱　游戏机实用技术杂志社　邮编：730000

互动信箱

本期为您准备的礼物

1名

PSP



向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

7B的《女神侧身像2》主题封面评价如何？

成都 罗丰：虽然很好看，但我认为不应该是蕾娜斯，再怎么说这也是《VP2》啊，应该用希尔梅丽娅才对。

不详 叶可：不太喜欢，稍显质朴的封面无论是与其他同类杂志对比还是在激发读者购买欲方面都不会很成功。

上海 江圣臻：本期封面很不错，冷色调在夏日里给人以清凉的感觉，加上至高无上的女神，实在没有不喜欢的理由，不错不错，夏天就是要清凉一点嘛。

临沂 梁作兰：比较失败，人物缺乏魄力，画面单调，色彩也不够靓丽，严重影响购买欲。

西安 冯健：以清爽的《女神侧身像2》作为封面用图，不但对应着刚刚发售的游戏，还以深蓝色的冷色调为主色，让人在炎炎夏日有了一点爽快的感觉，这都没有什么问题，但封面为什么要堆砌那么多的文字呢？感觉很杂乱无章。

> **编** 本期封面无论是选材和配字都受到了许多批评，虽然在构图的美观度上我们选择了蕾娜斯作为素材，但大多数读者仍然坚持认为我们应当选择希尔梅丽娅作为主角，这个……姑且算是我们的失误吧，看来下次我们一定要事先做好读者意向调查才行。此外，封面的色调和整体带来的清凉感还是得到了广大读者的认可，这大概算是本期封面为数不多的亮点之一吧。

7B的攻略与研究反响怎样？

汕头 姚伟成：作为本期惟一的攻略，《GTA》的介绍十分全面：操作、剧情及任务的难点一应俱全，在游戏时帮助很大。但是游戏的支线任务太过简单了，几乎占游戏一半内容的东西，只用了区区一页，希望可以在今后的"研究中心"里补充一下。

成都 罗丰：《GTA》攻略很不错，有种在看小说的感觉，而且任务提示简单明了，值得称赞。可惜，支线任务太略了。

西安 冯健：《俄罗斯方块DS》的研究乍一看不大好懂，但其实细细分析，还是比较实用的，各种匪夷所思的技巧只有亲自玩过这款游戏才能体会到。

绵阳 郭妍捷：这次的攻略从内容到形式都还不错，即使我这种不玩游戏的人也可以看看剧情。

佛山 伍志文：恭喜阳光学员RX成功转职为UCG小编小白龙，本期《GTA》攻略所采用的自传剧情模式相当不错，希望他再接再厉！

> **编** 小白龙正式转职后的第一篇攻略(《GTA》)同样获得了不错的反响，在系统介绍、流程提示及剧情简析等方面都表现优异，就一个新编辑而言算是圆满完成了任务，特此提出表扬，不过也有部分读者指出游戏的支线任务介绍过少，这点小白龙今后要多加注意。研究方面，《俄罗斯方块DS》引起了很多读者的关注，口碑也很不错，而《创造球会 欧洲冠军杯》则相对反响平平。

7B的特企与特稿反馈如何？

厦门 曾峻海：没想到本期竟然会出"超级男声"，与前期的"超级女声"刚好承上启下，这样就完美了。

汕头 姚伟成：本期的两篇特稿都不过不失，《数据解密2005》乍一看题目似乎很有看头，但翻来一看，表格和图片占了2/3的内容，文字量太少，不过最后对前十名的解析还是很不错的；《我们是街机一族》的内容没有太大的新意，内容也显得模式化。

天津 宋柏江：至于特企，我感觉又做一个"超级男声"没什么必要，看不到美女，内容也和"超级女声"有点相似，声优知识倒还不错，只是几页的大男人一点也不养眼。

通化 许子耀：特稿《我们是街机一族》非常吸引人，看到自己曾经的一些过去，看到过去的一些经典，感慨万千。

绵阳 郭妍捷："激男"特企不错，看着很好玩，特别是"**轶事"，而相关的"豆知识"也算是给我这种声优盲上的"普及教程"吧。

> **编** 在本期"双特"里最大的话题自然是《激·男》了，这次来自读者们的投票(平信、Email、短信)其火爆程度丝毫不亚于上次的"超级女声评选"，只是来信中对于特企本身的评价却少之又少，看来我们这次是有些矫枉过正了……特稿《我们是街机一族》反响尚可，但由于部分题材内容与上一期的《童梦》重合，故没能引起太多关注；而《数据解密2005》作为一篇严谨的资料文稿表现尚可。

7B的Gamehalo调查报告

宣州 高云：现在每期的光盘里几乎全是游戏预告影像及动漫、电影内容，若换点口味，可能会得到不一样的体验。

西安 冯健：本期的新作介绍还真是多，让人看得都有点视觉疲劳了，而且让人感兴趣的不多。

绵阳 郭妍捷："超女"评选感觉太短了，有点意犹未尽啊，特别是每个声优的"代表作"，就那么几小段，真的是太少了。

上海 郑晓莹：本期光盘最大看点非"超级女声评选揭晓"莫属，赞一个！不过希望在放前十位声优人物介绍时能将配音人物的重现时间设长一些，这样才有回味啊！

柳州 范敏："超级女声"以影像的形式公布比在书中公布的效果还好，希望下次男声优评选结果也以这种形式公布。

> **编** 同特企一样，本期光盘的最大亮点无疑为"超级女声评选揭晓"，这种把平面特企制作成影像特企的形式受到了读者们的普遍欢迎，不过也有很多读者指出此环节制作有些粗糙，时间分配不均，影像素材过少……诸如此类的批评我们会认真听取，相信这些一定会成为我们继续完善自身的基础与动力。不过，本期光盘的其他内容相对比较单调，能够引起读者们观赏兴趣的内容不多，故此评论较少。

"互动信箱"常见问题Q&A

Q 我在这期的中奖名单里看见了我的名字，但为什么等了好几天奖品还没有寄到呢？

A 抱歉，由于需要进行统计整理、资料核对及打包邮寄等繁琐的手续，我们邮寄奖品的反应期限为两个月，请您谅解。如果两个月后您依然没有收到奖品，请及时与我们联络。

Q 我想邮购**期的**杂志，请问你们编辑部还有存货吗？如果没有的话，不知可否再版呢？

A 邮购事宜请查阅每期"读编往来"中的"邮购信息"，里面标明的杂志期数是我们的全部库存，如果"邮购信息"里没有的话，那么就应该是再也不会有了，因为我们的刊物并没有再版的先例。所以，当您发现有自己喜欢的杂志或特辑问世时，请务必在第一时间去书店购买(或向我们邮购)，否则就很难再遇到了。

小贴士：来自兰州阅信MM的叮咛

1. 请在信中留下详细的联络方式，包括邮编、地址、姓名等(勿留笔名)。
2. 请勿用铅笔写信，否则一旦遇水或纸张原因则会造成字迹模糊，不易辨认。
3. 请勿用特殊纸张(如餐巾纸)写信，不易保存。

本期问题

1. 本期的《乐克乐克》主题封面您感觉如何？
2. 关于焦点中清华大学即将开设游戏设计专业二学位的事情，您有何看法？
3. 请分别从版式、内容及实用度方面给本期的攻略与研究打个分吧。(打分范围为1至5分)
4. 暑假作业再临：Gamehalo观后感。(要求写出真情实感，体裁不限，字数不限)
5. 本期"游戏情报站"改版加页啦！您感觉如何？
6. 在目前UCG的众多小栏目里面，您最喜欢哪一个？最不喜欢哪一个？为什么？

7B互动信箱送礼名单

获得PSP的读者▶ 北京市望京西园3区 贺茗

广州	安然	常熟	龚晓[illegible]	沈阳	李丹	成都	罗丰	东莞	孙伟雄
湛江	[illegible]	成都	郝思[illegible]	[illegible]	[illegible]	台州	罗清	大连	王飒
天津	陈[illegible]	天津	侯钧	上海	李[illegible]	上海	罗晓明	昆明	王浦
汕头	陈[illegible]	昆明	胡[illegible]	哈尔滨	李悦飞	天津	马登甲	上海	[illegible]
上海	戴[illegible]	武汉	黄晖	柳州	梁[illegible]	九江	欧阳丹	上海	[illegible]
蚌埠	丁一	镇江	黄宇[illegible]	临沂	梁作兰	成都	[illegible]	汕头	姚伟成
北京	杜晶晶	广州	黄仲章	唐山	刘杰	中山	阮晨华	江门	余荣[illegible]
亳州	耿熙	上海	江圣臻	温州	吕杰	南宁	孙丽珍	厦门	曾峻海

1303974****
1320840****
1326836****
1326132****
1340615****
1343725****
1357589****
1392047****
1392153****
1399559****

★我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选出一部分来赠送礼品，写普通信件、发Email和发短信都有均等机会获得礼品。
★请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。